

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU

96/4

A GURU legyen veletek!

**Cedric  
Slam Tilt  
Epsilon 9  
Hill Sea Lido  
Speris Legacy**





# INTRO

Sziasztok!

Gondolom mindenki értesült már a jó hírről, hogy a CEBIT-en bemutatták egy új Amiga modell prototípusát. Talán egy kicsit fel fog lendülni a piac, hiszen új hardware nélkül nincs software sem. Mi bizakodóak vagyunk, azonban kicsit elrettentő az új gépezet ára, valószínűleg nem a mi pénztárcánknak szabták a dolgot, annak ellenére, hogy a kisgép kategóriába tartozik a masínka. No, majd meglátjuk.

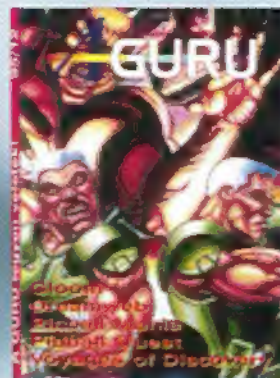
A software piac egy kicsit talán fellendül, hiszen a hónapban két olyan alkotást is sikerült tesztelnünk, melyek még az Amiga fénykorában is becsületére váltak volna a gépnek. Reméljük nem áll meg a fejlődés, találkozunk még jó kis játékokkal.

Lassan-lassan készülődünk a táborra, ugyan még nincs meg az időpont és a hely, azonban itt az ideje, hogy mindenki nyári terveibe lelkiileg (és sajnos anyagilag is, hiszen iszonyúan emelkedtek az árak) beikdassa a tábor gondolatát.

Utolsóként egy kis NET-es segítséget szeretnénk kérni, azoktól, kik bösen nyomulnak az Interneten, please küldjétek WWW címeiket az érdekes (és egyáltalán létező) Amigás site-kről, hogy mindenkit még frisebb hírekkel, infókkal tudjunk ellátni. Előre is köszönjük, levelek pedig jöhetnek a guru@mail.datanet.hu címre.

Tehát jöjjen az április, hajrá!

GURU Team



A GURU postacime: 1399 Budapest, PL 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Borusz Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Urbán Attila • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353

Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

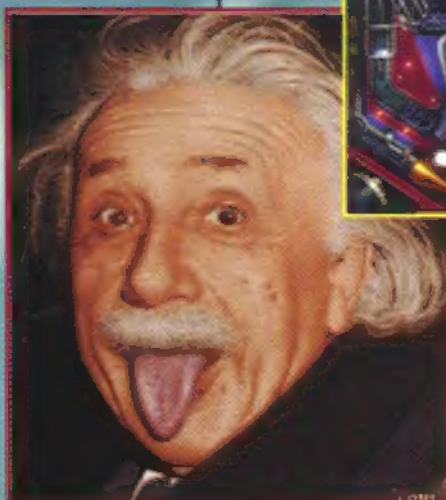
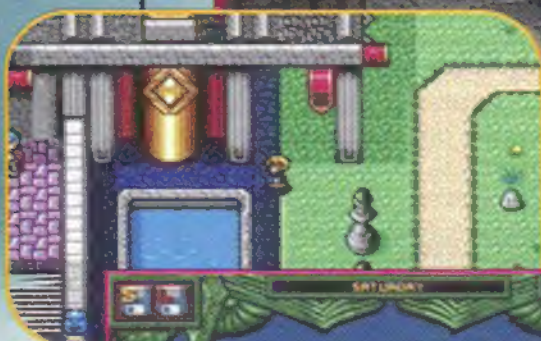
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4      Hírek**
- 6      The Speris Legacy**
- 10     Hill Sea Lido**
- 14     Hellbound**
- 16     Gate 2 Freedom**
- 17     Thomas Pinball**
- 18     Cheat Mode**
- 19     Lazarus**
- 20     Slam Tilt**
- 22     Epsilon 9**
- 26     Cedric**
- 29     Apróhirdetés**
- 30     Shareware programok**
- 32     Levelezés**
- 34     CEBIT '96**
- 35     PD Zóna**
- 36     Bars&Pipes**
- 37     Technosound**
- 39     Filmvilág**
- 40     Hírek**
- 41     Maxon PLP**
- 44     Assembly programozás**
- 46     AMOS**
- 47     Blitz Basic**
- 48     Programozástechnika**
- 50     A Rendszerbarát**
- 52     Ray-tracing**
- 54     Külvilág**
- 56     Demologia**
- 58     Toplista**





# HÍREK

## Allen Breed 3D 2

Talán az egyik legjobban várt program Amigára az AB3D2. A múltkor már hírt adtunk a programról, azonban nemrégiben kiadtak egy



működő demo verziót, és ezzel egyetemben néhány újabb részlet is napvilágot látott.

– A fények és az ezzel kapcsolatos részletek kidolgozása mindent el fog söpörni ami eddig létezett. Ha lövünk a fegyverekkel, akkor láthatjuk majd a haladását a fényviszonyok változásából. Ugyanez igaz a fáklyákra és az egyéb beépített fényforrásokra is.

– Még tovább bővül a játékhoz adott pályaeeditor, a tárgyakról kezd-

ve az idegen intelligenciát és fegyvereket is beállíthatjuk.

– Továbbfejlesztett holografikus overlay auto-mapping funkció.

– 3D renderelt idegenek és robotok, realisztikus real-time fényhatásokkal.

– A fegyverek is a megfelelő fényviszonyok szerint változnak.

– Realisztikus fények a tüzek és az idegenek fegyvereinek lövéseitől.

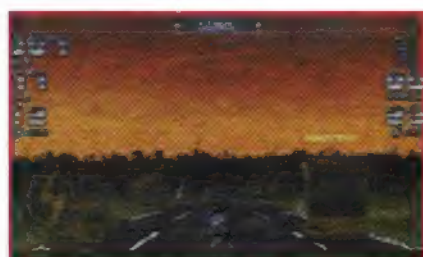
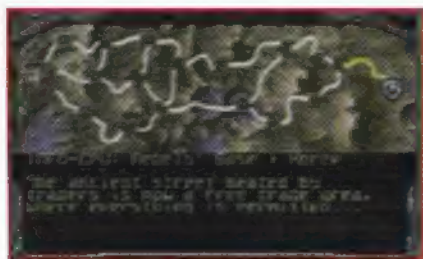
– Az idegenek intelligensen elbújnak majd a sötét sarkokban.

– Cool átlátszóság, áttetszőség, tükröződés effekt

Pontosította a Team 17 a hardware követelményeket, így minimum egy 020-as Amigára lesz szükségünk 2 MB RAM-mal (ECS is lehet!), azonban a demo verziót látva minimum egy 030-as kártya kell FAST RAM-mal. A pontos megjelenési időpontot még nem jelentette be a cég, de reméljük minél hamarabb piacra dobják a játékot.

## Black Viper

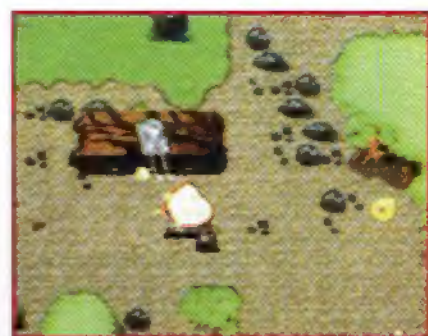
Ismét hallat magáról a Neo, meghozza egy vadi új Amigás fejlesztéssel. Típusát tekintve a játék egy motoros shoot'em up. A többféle verzióban megjelenő programban (A500, A1200, CD32) 22 pályán és persze a rejtett level-eken kell majd irtanunk az ellenünk felvezényelt sokaságát a motorosoknak. Mindezt a feladatot különböző hátterek előtt



kell végrehajtanunk, található itt felrobbantott hídok és felszaggatott úttest. Persze a shoot'em up-hoz fegyverek is kellenek, így ne csodálkozzunk rajta, hogy 8 fajta közül választhatunk majd. Minden ilyen jellegű játékban vannak extrák – ez itt sincs másként, hiszen különféle gyorsítók, anti gravitátorok és egyebek könnyítik meg utunkat. A szemünket a gyors parallax scroll, míg a fülünket a remek zenék fogják csiklandozni minden pályán. A CD32 verzióban digitálizált hangokat és 20 renderelt animációt is találhatunk majd. A wincseszter tulajok természetesen installálható verziót kapnak majd kézhez március-április magasságában.

## Watchtower

Úgy látszik a DOOM klónok és az egyre szaporodó autós programok mellett a Chaos Engine klónok vezetik a kiadási listát. Az OTM nemrégiben



ben jelentette meg azt a programot, mely igyekszik egy kicsit lekoppintani a jó öreg Chaos Engine-t, azonban nem igazán sikerül neki. A grafika ugyan még nem lenne nagyon rossz, azonban a játszhatósággal komoly problémák vannak. Karakterünk csak a 8 főirányba tud lövöldözni és bosszantó módon, nem igazán tud löni menet közben. Egyébként nem lenne rossz a játék (bár kizárólag AGA verzió létezik belőle), egész tűrhető ellenfelek igyekeznek legyőzni minket, valamint a mi felszereltségünkre sem lehet panasz. Mindentféle fegyvert és gránátot felpakolhatunk magunkra, de így sem lesz könnyű dolgunk, hiszen tankok, re-





püöök, sőt még tengeralattjárók is igyekeznek megakadályozni minket a küldetésünkben. Egyébként valószínűleg felkötheti a gatyáját a Watchtower, hiszen a nyugati újságok hirdetéseiben megjelent a Chaos Engine II...

## Xtreme Racing

A Black Magic kiadásában megjelenő Xtreme Racing-ről látott első képek nem voltak igazán meggyőzőek, hiszen nagyon pixelesnek látszott a játék, nem sok jót vártunk tőle. Azonban a demo verzió, majd később a teljes játék meggyőzőtt, hogy nagyon potás kis alkotásról van szó. Persze kicsit át kell értékelnünk az eddigi autós programokról



szóló elképzelésünket, hiszen a játék mellőzi az eddig jellemző tisztán rajzolt hátterek előtt való kergetődzést, és inkább a mostanában jellemző texture-mappos technikát helyezi előtérbe. Ennek eredményeképpen nem igazán szép a játék, hiszen nagyok a pixelek, azonban ez azt eredményezte, hogy nagyon életszerű lett a játék, igazán élvezetet jelent az

autózás. 6 típusú pályán versenyezhetünk a játékban, melyek a legkülönbözőbb talajviszonyokat és persze tereptárgyakat eredményezik. Sajnos azért a tereptárgyakból nincs valami sok, valószínűleg ezeket már nehezebb lett volna mozgatni a képernyőn. Lehetőségünk van multiplayer játékokra is, így akár barátunk ellen is játszhatunk. A mostanában divatos szokások szerint persze nem csak egy egyszerű autóversenyről van szó, hiszen mindenféle extra tárgyakat is gyűjthetünk a pályákon, amivel megkeseríthetjük a lehetséges 7 ellenfél életét. Előfordul itt a rakétától kezdve mindenféle dolog, csak győzzük őket használni. Ha nem vagyunk megelégedve gépünk sebességével, akkor ügyesen manőverezve elkaphatjuk a gyorsítókat is, így már száguldani fogunk. A pixeles témához visszatérve, persze javíthatunk a felbontáson, azonban ehhez már nem árt egy feltuningolt A1200-es.

## Trapped

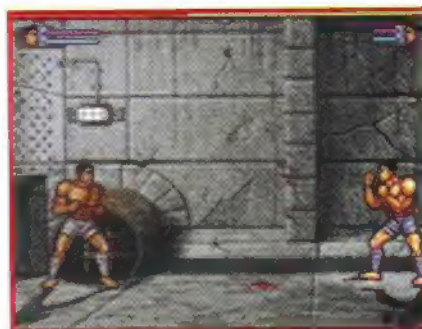
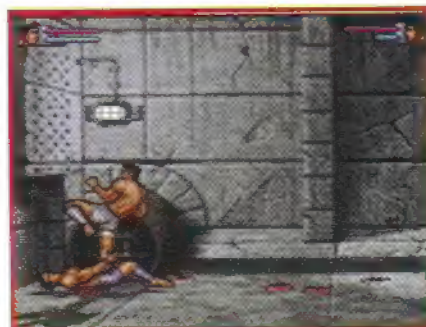
Nagyon nagy divatja lett a DOOM-szerű játékok készítésének Amigán (emlékszem az első ilyen jellegű program megjelenése előtt mindenki lehetetlennek tartotta a dolgot). Ez a mostani program még nem talált kiadót magának, de persze még nem késő, hiszen még csak a demo verzióját tartanak a fiúk. A szokásos DOOM-szerű engine kiegészült egy-két újdonsággal is. A leglátványosabb talán a "lensflare" effektus, mely a dungeon egyes részein fogad minket. Persze lehet vitatkozni rajta, hogy ez jó vagy nem, de ezt majd mindenki eldönti. Egyébként az viszont nagy újítás a programban, hogy nem egy üsd-vágd játékról van szó, hiszen mágia és persze rengeteg varázslat is helyet kapott a programban. A fiúk egyébként nagyüzemben kezelték a trace programokat, ez látszik is az egész játékon, hiszen amit lehetett, azt ilyen techni-



kával készítettek el. Egyébként nem lehet panaszunk a különféle variációkra, hiszen 3x3 pixeles felbontású kezdve egészen 1x1-ig nyomulhatunk a game-ban 256 színnel, vagy HAM-ban. A játéktér persze eléggé limitálva van, hiszen a legnagyobb felbontás a 192x192 pixel. Sajnos ennek ellenére nem valami gyors a játék, arról már nem is beszélve, hogy időnként kifejezetten ronda. No de hát ez a demo volt, talán a fiúk javítanak majd rajta még egy kicsit.

## Capital Punishment

A kanadai PXL Computers nem igazán tartozik az ismertebb fejlesztőcsapatok sorába, azonban ez a játékuk valami oltári. Egy verekedős játékról van szó, mely a 256 színű bámulatos grafikájával igazán nagy-szerű. A hagyományos verekedős játékokat követve is rengeteg karakter közül választhatunk, természetesen



mindegyiknek más és más a verekedési stílusa. Alapvetően karakternek 12 fajta támadási lehetősége van, ez valószínűleg elégséges lesz mindenkinek. Igazából még a remek smooth scrollt érdemes megemlíteni, a játékosok nagyon szépen mozognak a rajzolt háttér előtt.

Bear™



# The Speris Legacy



Képzeld el egy egyszerű parasztfiút, amint egy dombtetőn üldögél, tekintete szeretettel simítja végig a lábainál elterülő vidéket, majd a felhőkre emelve tekintetét, gondolatai elkalandoznak. Nagy tettekről álmodozik, melyet ő hajthat végre, megmentve ezzel ártatlanok életét! Sokakkal megesik, hogy nagy dolgokról álmodnak, ám Cho vágyai megvalósulni látszanak. Úgy néz ki ő az egyetlen, aki pontot tehet Arslom király és a hitszegő Gallus évek óta húzódó vitás kérdéseinek végére. Jutalma pedig akár Speris birodalma feletti uralkodás öröksége is lehet, ami még vágyálomnak is merésznek tűnhet.

A Team 17 nemrég megjelent programja igazán megdobogtathatja minden Amigás szívét. A Speris végre nekünk készült, olyan grafikával, zenével és hangulattal, mint a régi szép időkben. A The Speris Legacy egy kedves kalandjáték, kissé gyermekes grafikával. Mégis, rutinos kalandozókat is próbára tehet feladványaival! Akik egymagukban neki-vágtak a Valhalla feladatainak, azok nagyjából érzékelhetik miről is lesz szó. Itt csak annyi a különbség, hogy a Sperisben általában a legkézenfekvőbb megoldás az, ami nem jön be...

A játék kezelése, irányítása nagyon egyszerű. Célszerű hozzá

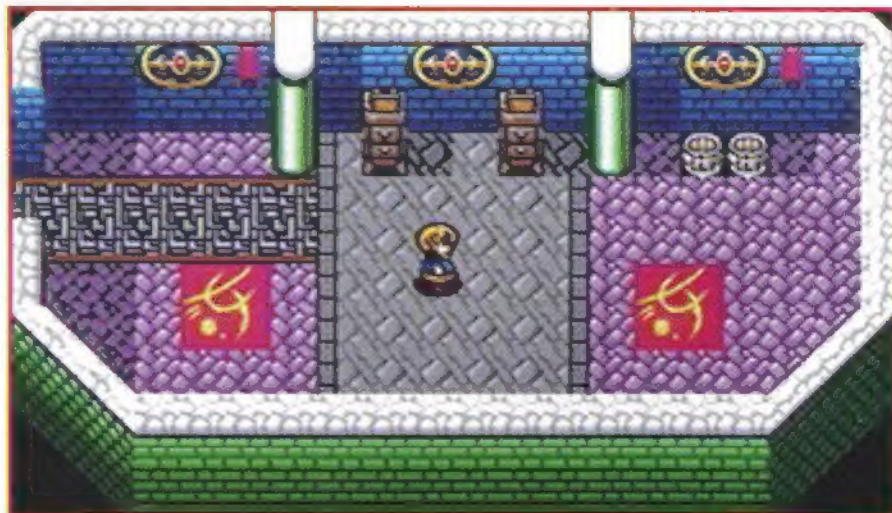
joystickot használni, de elmegy a dolog billentyűzettel is. Nem is lesz másra szükség, mint Cho mozgására, fegyver- és tárgyhasználatra. Az F2 segítségével kérheted ki az Inventory képernyőt, ahol kiválaszthatod a fegyvert és a tárgyakat. Ha valakivel beszélgetni tudsz, akkor a közelébe érve egy kis felhőcske jelenik meg. Ilyenkor a tűzgombra kezdődhet a párbeszéd, míg a tárgyhasználat billentyűjére (Alt) megpróbálhatod felkínálni a kezében lévő tárgyat. A képernyő bal felső részében mindig jól látható éppen mi van a kezében. Mellette az eddig elért pontszám, majd az életenergiád és a tapasztalati pontjaid értéke látható. A képernyő legnagyobb részében természetesen maga a játéktér helyezkedik el. Alatta láthatod még a nálad lévő kulcsok, gemek és

bombák számát. Valamint a középső ablakban a fegyverhasználatod aktuális erejét. A gemek egyébként a játékban egyfajta pénzként szerepelnek, ezekért lehet majd mindenféle hasznos és haszontalan tárgyat vásárolni. A drágaköveket legtöbbször kincsesládákban és elhalálozott ellenfelek nyomán találhatod meg. Az elhalálozott gonoszok egyébként nemcsak gemet, hanem bombát vagy csillagot is hagyhatnak maguk után. Ezek a csillagok az életerődet növelik. Emellett minden ellentél elpusztítása növeli a tapasztalati pontjaidat. "Szintlépéskor" az életerőd mindig feltöltődik az új, hosszabb maximum értékre!!! Mivel a monsterek időről időre újratermelődnek, hamar fel lehet tuningolni Cho-t. Akkor talán indulhatunk is, készüljetek!

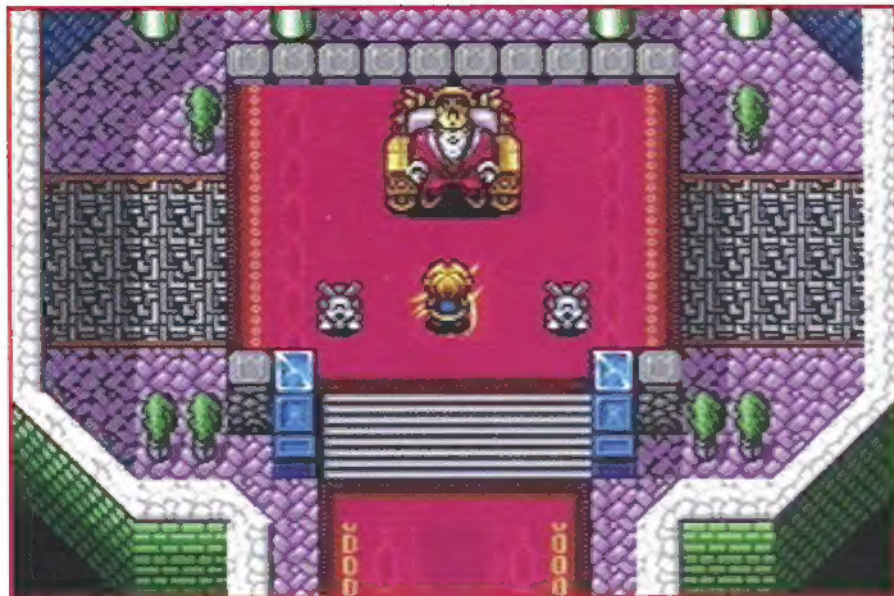
## SHARMA CITY

Ez a város Speris birodalmának központja. Itt van a király palotája, ebben a városban összpontosul a kormányzás hatalma, a gazdagság, a pompa. Itt ébred álmából hősünk, Cho is. Meghózzá azzal az érzéssel, hogy nagy nap ez a mai. Az éjszaka folyamán kipihente magát, készen áll a hosszú útra. Igaz egyelőre fogalma sem volt hová indul és miért, de tudja; itt az idő...

Cho frissen és tettekrekeszen sétál ki a házból és szinte azonnal belebotlik Sammybe. A fiú elmondja, hogy tudomása szerint a közelben valahol egy kard van elrejtve. Nos, mint majd megtapasztalod ez a "kö-







zelben" meglehetősen tág fogalomként értelmezendő. Mindenesetre Sammyből többet nem lehet kihúzni. Java csak annyit kérdez, Cho bekukkantott-e már a ládába. Nos, aki eddig viszolygott mások tulajdonában turkolni, az tegye most félre gatlásait és lásson neki a kutatásnak. A



város déli részében egy kislány (vagy talán tündér) hüppög, aki nagyon fél, mert szellemek és rémek ijesztgetik. Éppen egy hősnek való feladat a kislány lelkivilágának helyreállítása. Csak éppen szükség lenne arra a bizonyos kardra... A palota közelében Cho Samirba botlik, aki közli, hogy "szép napunk van". No, ezzel hősünk is tisztában van. Viszont a bizalmasan megsúgott információ, miszerint a palotában található egy zárt ajtó, annál hasznosabb számára.



Itt az ideje, hogy Cho betérjen a királyhoz! Tip és Hurrak a palota őrei örömmel fogadják érkezését és készségesen engedik tovább. Maria a trónterem előtti folyosón aggódik királyáért, aki mostanában szomorú és mosolytalan. A felség lábainál két eb, Fluff és Fur csóvál. Aki akar még velük is szoba elegyedhet. A lényeg persze Arslom király mondandója, ami úgy kezdődik, hogy "kedves fiatal barátom...", majd a hosszas ömlengésből kiderül, hogy Cho az egyetlen reménysugár a sötét helyzetben, mert olyan okos, intelligens, erős, ügyes és blabla, hogy nem lehet kétséges, rá vár a hősies feladat. Ami nem más, mint megtalálni és visszahozni Kale gyilkosát, Gallust. Cserébe öfelsége burkoltan felajánlja a királyságot, illetve annak megöröklését. Akinek a jutalom nem elég kecsegtető, az se mondjon nemet, mivel jobb játék mostanában nincs a piacon! Tehát egyetlen reményként hagyd el a palotát! A nyugati oldalon lévő termekben található egy ládát, továbbá egy jégfömböt, amiben bizonyosan van valami, csak éppen a homályos, zavaros anyag miatt nem kivehető, hogy pontosan mi az. A közelben kószáló Mok pedig megosztja veled tudását, miszerint néhány tárgy mozgatható! Mondjuk magadtól is észrevetted volna, de most már legalább biztosan tudod. Ezután menj a szellemes szobába (palota

keleti oldala)! Csak akkor tudsz bemenni, ha a nyugati ház ládájából kivetted már a kulcsot. Itt egy rejtett teleport van, ami a szoba felső részében álló fura tárgy alatt van. Kár küzdeni a szellemekkel fegyver nélkül, használd inkább a teleportot, s mellest a hön áhított kard. Végre! Reszketessen mindenki, jön Cho a rettenthetetlen! Megfelelő védelem nélkül azonban nem hajlandó elhagyni a várost, keresnie kell egy pajzsot is. Ehhez a háztól délre vezető úton kell átvágnia magát. A kerti labirintus megtejtése nem túl bonyolult. Amit hasznos tudni, hogy a virágok alatt többek között bombák és teleportok rejtőznek, valamint, hogy a kék teleport mindig az induló, a piros pedig az érkező állomás. Mindössze egy kapcsoló aktiválása után megszerezheted a pajzsot. Ha ez megvan, végre elhagyhatod a várost, kezdődhet az igazi kaland.

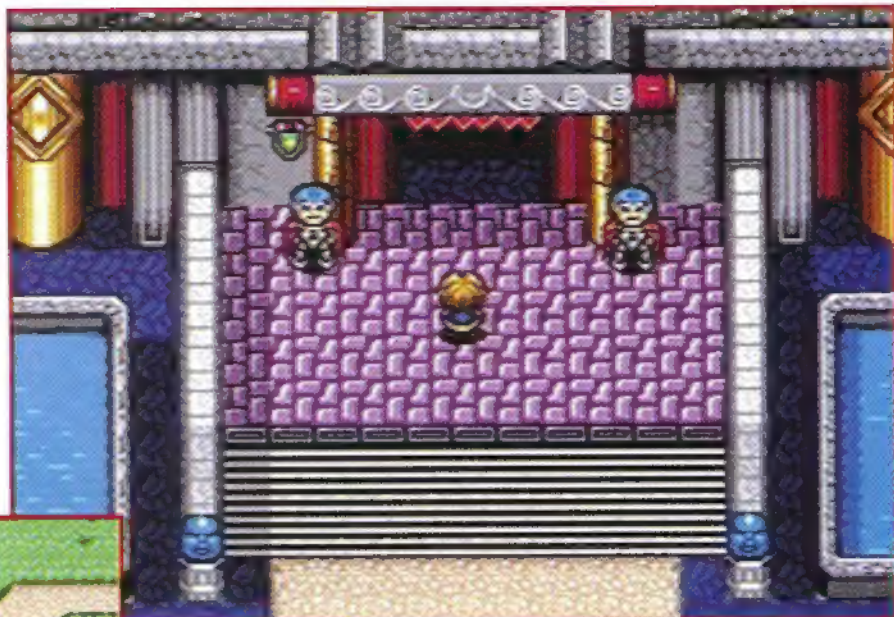
#### GILLIARDS RHINE

A következő helyszín Gilliards Rhine, a birodalom egyik legnagyobb faluja; érdekes hely, segítőkész emberekkel. Rögtön a szélén a Chutney Ferret fogadó áll. Nincs itt senki, csak egy gem árválko-





dik a ládában. A főutcán hamarosan szembejön veled Rupert. Mint kiderül olyan feltalálóféle a lelkem; fordító, hipercipő, patkányfogó és hasonló találmányok öregbítik hírnevét. Gallus neve sem ismeretlen előtte. Szerinte jó ember volt, csak keserűség költözött a szívébe, a felsege, Della halála után. Akkor lett gonosz természetű. Amikor ezt a király észrevette, inkább kisebb fiát, Kale-t jelölte meg a trón várományosának. Ez volt az utolsó csepp Gallus és követői (The Demehawks) számára. Az út végén Phillis Boltja várja a



természetesen az újra és újra megjelenő páncélosokat kiirtva, könnyedén gyűjthet gemeket, sőt XP-t is!

A túloldalon, kelet felé a bájos Elsrikával találkozhatunk, aki születése óta itt él. Néhány becéző szó után beenged a gyönyörűséges (?) házába, ahol néhány hasznos tárgy van a ládákban (gem, tinder box). Van itt még egy jégbalt is, fa nyéllel a sarokban, de ezt nem lehet felvenni. Sőt az asztalon egy értékes antik óra is található, hmmm. Ezt sem lehet csak úgy elemelni.

Elsrika házatól tovább keletre van a híres-neves Baboons Butt Inn, ahol jóféle mézsör és ízes ételek várják a megfáradt kalandozót. A baboonok közül csupán egy áll ve-

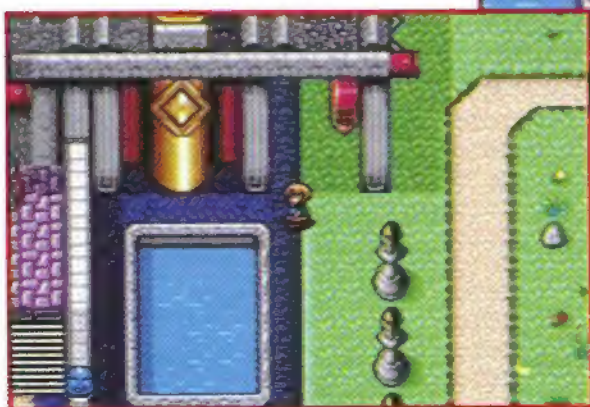
lünk szóba, Barnabbas. Kaphatunk tőle egy gyűrűt, de az ár elég magas: ötven gem és nem alkuszik a kis drága. Mivel ennyi így hirtelen nem valószínű hogy van Chonál, kénytelen lesz elbúcsúzni. A kis baboon ka-



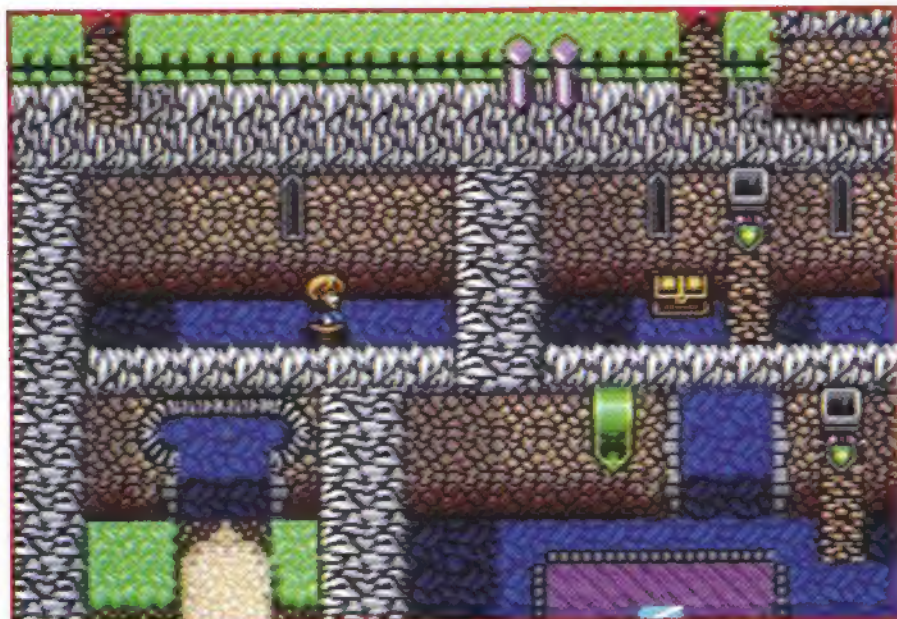
cagva még megjegyzi, hogy teliholdkor jobb ha nem kapjuk el...

Ahogy halad a hősünk a faluban, úgy gyarapszik a drágaköveinek száma, s közben ismerkedik a helybéli lakosokkal is. A következő helyszín az Információk Háza, ahonnan hasznos és bizalmas információkat szerezhetnek, de csak a security pass kártyával rendelkezők. A házat egyébként két marcona fiatalember is őrzi: Samuel és Joshua. Joshua információi szerint Gallus egy kastélyban él, amit olyan keményen védenek, hogy azok közül akik megkíséreltek betörni oda, senki nem tért vissza élve. Ő tanácsolja azt is, hogy a kártya beszerzésében talán Rupert segíthet.

A keleti mezőn egy haldokló fiú fekszik. Csak valami nagyon ritka gyógynövény segíthet rajta, ami általában nehezen elérhető helyeken fekszik. Hurrá! Már csak ez hiányzott! Délen, a mezők után egy újabb labirintus is található (Maze of Confu-



telt pénztárcájú vándorokat. Nyitva 9-18-ig. Persze a faluban való közlekedés korántsem ilyen gondtalan, aprítástok bőszen a kósza szellemeket és lovagokat! A Csillóság Tavát egy troll őrzi, amivel Cho remekbeszabott kardja nem igazán tud elbánni. Ezért érdemes Rupertől megkérdezni, mivel tudna rajta segíteni. Tíz gemért szerezhetsz egy ezüst tört, ami mágikus (full erőre töltve lő). Ezzel elpusztíthatod a hid őrét. Akinek nincs elég gem a birtokában, az a lópart két lovagja között sétálgatva,





sion), aminek a délkeleti részében egy fura, vérengző kinézetű növény van... Visszafelé beszélhetsz Zammával, aki meglehetősen undok stílusban fogadja közeledésedet és nem is mond semmi értelmeset. Gardic viszont ad információt ha szerzünk neki egy pipát. Nos, ne panaszkodjon senki, hogy nincs mit csinálnia!

A falu templomában Jobe atya fogad nagy szeretettel. Az oltáron pedig beleolvashatsz a Szent Könyvbe. Ebben mindenki megtalálja az atya tanácsait: Ne igyál túl sok alkoholt!, Legyél kedves mindenkihez, kivéve ellenségeidet!, Ne legyél feleslegesen mérges!, Fizess nagy adományokat a templomnak!, Mindig vedd a szép szülinapi ajándékokat lelki pásztorodnak!, Ne bántsd az ártatlanokat!, Segíts másokon!, Vegyél sok másolatot ebből a könyvből!, Beszélj a barátaidnak erről a könyvről!, Ne legyél istentelen! Kedves. Mintha csak Okoska bölcs mondásainak gyűjteményében lapozgatnák a Hupikék törpikékből.

A templomtól nyugatra fekvő házban (House of Mystery) a kapcsolók használatával előbb-utóbb egy fűrőt szerezhetsz. Csak vigyázz, le ne ess!!! Ennek birtokában menj Ruperthez, próbálj vele beszélni. Sajnos csak egyetlen security pass van a birtokában, a sajátja, tehát nagy bajban lenne ha odaadná. Nem is adja a dög. Kár, hogy nem lehet levélni!

Ha minden igaz, mostanra már Phillis is kinyílt. Mit lehet itt venni? Hipersebes cipőt (10), döngölőt (25), és egyes kiszérelésben, nagyobb tételben kedvezményes áron bombát és életerőt. A tárgyakra szükség lesz, a többi a tartalékaid és az energiád függvénye.

A falu déli területein, egy búzamező mellett terül el az Álmodók Tavaszkája (Pool of Dreams). Azt mondják, sok ember felfedezte itt amire mindig vágyott. Talán Te le-



szel a következő, ígéri a felirat. Lehet benne köszálni...

A település nevezetességeihez tartozik Goerdaks Erőd is. Az impozáns épület egyetlen lakója nem mutat túl nagy lelkesedést Cho iránt, lévén egy szellem. Sorsa nem lehet kétséges, bár jó kísértet módjára, úgyis visszatér. Hosszas bolyongás után előbb-utóbb meglesz az ötven gem, lehet menni a gyűrűért. Amint megvan, örömmel konstatálhatod, hogy sokkal értékesebb, mint amennyiért vetted. Akkor most merre tovább? Rupertől kérdezd meg honnan szerezhetnél egy pipát. Sajnos nem tud segíteni. Marad a bolt. Igaz az árlistán nem volt, de háttha. A boltos hölgynek valóban van egy dugipipája, csak hogy azt a nagypapájának tartogatta szülinapi ajándékba. Most mi legyen? Honnan szerezhetnénk pipát? Mi lesz a haldokló fiúval? Hogyan juthatnánk be a nyugati teleporthoz és mit rejtenek a megközelíthetetlen kincsesládák?

Mivel itt jómagam is sikeresen elakadtam, egyelőre szünet és ha a Bear is úgy akarja, a következő számban folytatjuk! Addig is néhány tipp.

## Tippek

A szellemek lövedékének hatótávolsága elég rövid.

Érdemes időről időre vágni a virágokat.

A logikusnak tűnő megoldások általában nem jönnek be.

Mindenhol mindent próbálj meg használni, háttha!

Végül a program értékelése. Igazán a Speris a fény az éjszakában. Jó kis békebeli Amigás muzax hallható a háttérben, a grafika minden igényt kielégítő. No persze csak azok számára, akik nem zárkoznak el az adott stílus jellemzőitől. Azért örültem volna legalább néhány állóképnek, de ne legyenek mohó, örüljek hogy a Sperist kiadták és létezik. Vannak akik még hisznek az Amigában. Thank you Team17!

Lily



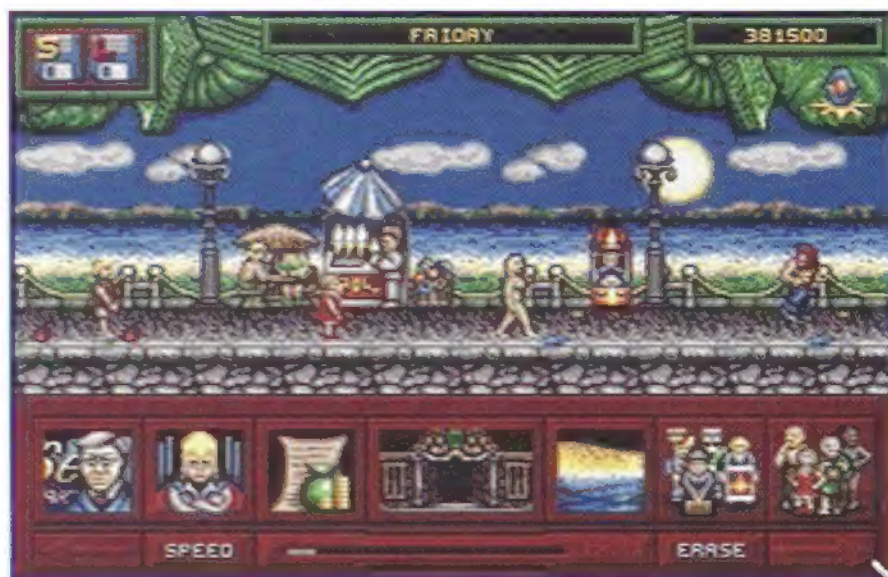


# Hill Sea Lido

Úgy látszik lassan letisztázódik a software fejlesztő piac, kitűnik aki még hajlandó intenzívebben foglalkozni az Amigával. A Vulkán most már biztosan kijelenthetjük, hogy ezek közé tartozik, hiszen rövid időn belül ez már a negyedik programjuk (Valhalla I-II, Timekeepers) amivel megörvendeztetik a nagyközönséget. Persze már lehet újdonságokról is hallani, de erről a hírekben olvashattok bővebben.

A Hill Sea Lido egy tipikus manager program, bár találhatunk benne igencsak érdekes részeket, amik eddig nem igen fordultak elő játékokban. Már a témaválasztás is érdekes, hiszen egy tengerparti sétányt és a hozzá tartozó partszakaszt felügyelhetjük, illetve természetesen itt próbálhatjuk meg gyarapítani vagyunkunkat. Előljáróban leszögezem, hogy természetesen nem a végigjátszásról fogok írni, hanem inkább csak bemutatom a lehetőségeket.

Indulásképpen egy 20 méteres partszakaszt bírtoklunk, mely persze még teljesen



üres, maximum a homok és a kikövezett sétány áll a rendelkezésünkre. Induláshoz kapunk egy jókorának látszó (1.000.000) pénzüsszeget, azonban majd később látni fogjuk, hogy az árak a csillagos eget súrolják néhány esetben, így nagyon oda kell figyelnünk a businessre. A kihalt terepet persze csak úgy tudjuk benépesíteni, ha telepítünk oda némi látványosságot, így rögtön el is érkezünk az első lehetőséghez, a Sea Dreams Ltd-hez.

Ez a remek cég (melyet egy jóvágású úriember szimbolizál az ikonok között) jó pénzért hajlandó bérbe adni nekünk mindenféle látványosságot és kelléket. Az általa kínált portékát kétféle lehet bontani.

A pénzt hozó terület

Ebbe a kategóriába tartoznak azok a létesítmények, melyek kihelyezése valamilyen formában gazdagítani fogja a zsebünket. A sétányon elhelyezett bódék kizárólag árusítással foglalkoznak, így ezeknél számolnunk kell az al is, hogy a készterméket amivel foglalkozik a bolt, be is kell szerezniünk. Ennek módját majd a következő ikonnál látni fogjuk. Mindegyik bolt üzemeltetésénél leglényegesebb dolog az, hogy meghatározzuk az eladásra váró termék fogyasztói árát, tehát azt,

hogy a betérő kliensek mennyiért juthatnak hozzá a kívánt dologhoz. Nos, itt egy kis értetlenségbe ütköztem, hiszen az lenne a természetes, hogy teljesen szabadon állapíthassuk meg az árakat, ahhoz, hogy a megfelelő üzletpolitikát érvényesíthessük. Nos, valóban növelhetjük az

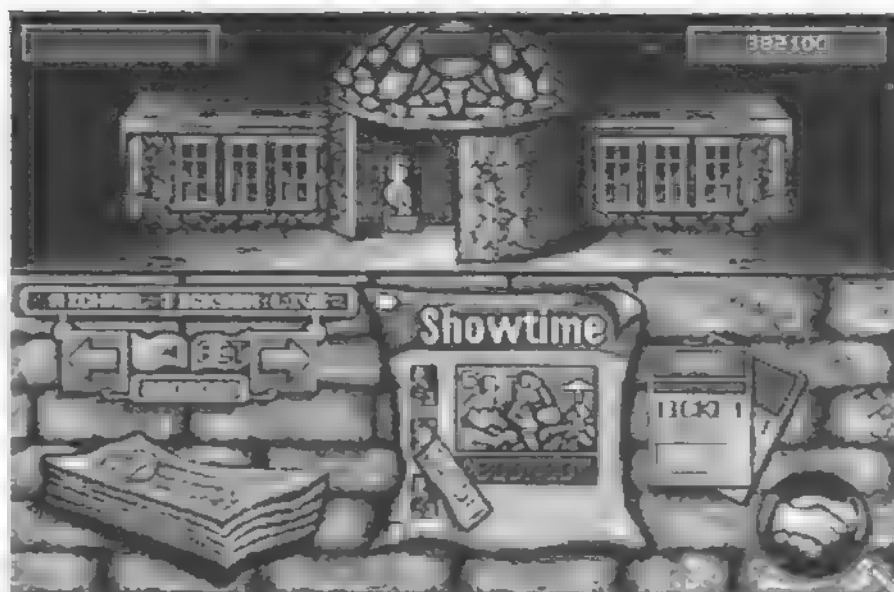
National Bank		
-CONSTRUCT ION PRON		150000
-CONSTRUCT ION PRON		25000
-CONSTRUCT ION PRON		25000
-CONSTRUCT ION PRON		25000
-CONSTRUCT ION PRON		25000
-CONSTRUCT ION PRON		25000
-TELEPHONE CALLS		100
-TELEPHONE CALLS		100
-CONSTRUCT ION BEACH		200000
-CONSTRUCT ION BEACH		40000
-CONSTRUCT ION BEACH		1000
-STOCK ITEMS		500
-CONSTRUCT ION BEACH		1000
-CONSTRUCT ION BEACH		100000
-TELEPHONE CALLS		100
Account Balance		382100

árakat, azonban tapasztalataim szerint ha a beszerzési ár duplájánál magasabbra emeljük az árakat, akkor senki (érts senki) nem vesz egy darab kutyagumit sem. Erre mondhatnátok azt, hogy persze, mert bármilyen drágán adjuk a portékát. Azonban az az érdekes, hogy ha pont a duplájáért áruljuk, akkor mindenki (érts mindenki) meg fogja venni a cuccot. Nos, ezt szerintem egy alapvető hiba, hiszen nagy általánosságban természetes, hogy az alacsonyabb ár jobban ösztönző, azonban ezt a valós életben nem lehet ilyen





egyértelműen elválasztani egy szép egyenes vonallal. Tehát ezt mindenképpen vegyük figyelembe az árak kialakításánál. Természetesen a kezdő összeg kifizetése mellett minden hét végén (a játék hetekre van osztva) be kell írniunk egy bizonyos berleti díjat a már említett pasasnak. Persze mi sem lehetünk ott minden üzletben, így csak üzemetetőként szerepelünk. Ennek ott van jelentősége, hogy amikor meghatározzuk az árat, akkor ki kell jelölnünk a Commission-t is, mely azt jelöli, hogy az ott szolgáltatást teljesítő mennyit kap az egyes előadások után. Ennek általában 10% a legmagasabb formája, azonban lehet akár 0% is. Az értéket egy kis vigyorgó fejecske melletti csik jelzi, ha ez a maximum van, akkor nem kell aggodnunk a kiszolgáltatás miatt, ellenkező esetben adódhatnak problémáink. A tengerparton vásárolható épületek annyiban különböznek ettől, hogy itt nem kell pótolnunk mindig a készleteket, hiszen szórakozásformákról és nem kereskedelmi tevékenységről van szó. Egyébként a fent említett hiányosság itt is felfedezhető, hiszen az árakat nagyjából a vásárlási ár 0.1%-áig (tehát mondjuk 100.000 esetén 100-ig) lehet felszólalni. Ha elkezdünk játszani a játékkal akkor látni fogjuk, hogy bizony így elég keserves lesz a dolgunk. Javítani persze lehet a tendencián, megpedig úgy, hogy mindket terepen rendelkezésünkre állnak mindentele épületek és kiegészítők, melyek pusztán csak ott vannak, tehát semmiféle konkrét bevételt nem jelentenek, azonban javítják a látogatók hangulatát és közérzetét, így talán egy kicsit többet



lehet kérni a kiszolgáltatásért. Azért írtam mindezt feltételes modban, mert sajnos én ezt egyáltalán nem tapasztaltam, pedig jó párat kiraktam direkt ezért. Ha figyelemmel kísérjük a telepeink működését, akkor jól nyomon tudjuk követni, hogy miként viselkednek a vásárlók. Tisztán látszik, hogy hogyan közelítik meg a pavilonokat, de ami ennél lényegesebb, látjuk, sőt halljuk is az eredményt. Általában a következő kis ikonok jelennek meg a vásárlóknál:

- vigyorgó fej – sikerült a business, eladtunk valamit, elégedett a vásárló
- szomorú fej – nem sikerült valamilyen okból a vásárlás
- kis rudacskák – elfogyott a készletünk, így nem árt gyorsan pótolni a készletet
- seprű jel – nagyon koszos már a kömek, ezt reklamálják a vevők
- font jel – általában azt jelenti, hogy drágán próbáltuk meg eladni

a készletet, bár nem sokkal volt a kifizethető határ felett

Ez utóbbi és a második jel persze csereszabatos, igazából nem tudtam eldönteni, hogy miként választja ki a gép hogy melyiket mutassa. Egyébként amikor rákattintunk az üzletekre, akkor láthatunk még egy-két fontosabb dolgot. Az első a Taking felirat után szereplő szám, mely a boltban található összbevetelt mutatja (a sétányon ne felejtjük el, hogy ebben benne van a beszerzett áru költsége is). Ha nagyon felgyülemlik a pénz, akkor be kell gyűjtelnünk azt a később leírt módon. Épületeink állapota fokozatosan romlik, mely befolyasolja a vásárlókedvet is. Persze számomra elege érthetetlen a dolog, hiszen ezeket legrosszabb esetben is egy szezonra tervezték, így nem hiszem, hogy mondjuk egy kepeslap áruda annyira elhasználódna 3-4 hét alatt. No mindegy, ha ez megis bekövetkezne, akkor egy Service feliratú ikont láthatunk, mely némi javítást eredményez, persze kemény coin-okért. Ha végkepp meg akarunk szabadulni a bolttól, akkor a Demolish ikont kell használnunk, azonban fel kell ilyenkor készülnünk arra, hogy az elsőnek befizetett nagy összeget bizony nem látjuk viszont (ez már szintem pusztán bunkóság, hiszen az épület ettől függetlenül valamilyen formában felhasználható). Mivel a biztonsági tényező is szerepet kapott a programban, így egy Safety Warnings felirat után álló szám jelzi, hogy hány figyelmeztetést kaptunk. A rendelkezésünkre álló lehetőségek szinte korlátlanok, tényleg csak a pénzünk szabja meg, hogy





mit építsünk a területünkön.

A szépség is fontos

A másik típusa az épületeknek azok, melyek mint már említettem csak áttételesen hoznak hasznot. Ilyenből találunk szép számmal a kínálatban, mindenki úgy cícomázza fel a területét, ahogy szeretné

Úriemberünknel meg egy nagyon fontos dolgot tehetünk meg, mégpedig azt, hogy növeljük a rendelkezésünkre álló partszakaszt. Mivel az épületek elég nagyok (2-3-4, de akár 6 méteres is akad a vége felé), így komolyabb játék esetén hamar rákenyszerülünk erre a lépésre. A területek nem olcsók, így csak ha már nagyon szükséges, akkor tenjeszkedjünk.

A Wholesaler

Mint már említettem a sétány boltjai némi beszerzést is igényelnek. A beszerzésnél egy új képernyőt kapunk, ahol kicsiben láthatjuk a boltjainkat. A boltok alatt látható nyilakkal tudjuk meghatározni a kért mennyiséget. Miközben állítjuk be a számot, rögtön figyelemmel kísérhetjük azt is, hogy az egységár ismeretében (Price per Unit) mennyi lesz az adott tétel (Item Total), illetve az összszámlánk egyenlege (Invoice Total). Egyre érdemes odafigyelni

a rendelésnél, mégpedig arra, hogy minden telefonalaskor kapunk egy számlát, mely ugyan nem magas, azonban evvel is lehet spórolni, ha egyszerre rendeljük meg a különböző boltoknak az árut. A rendelés leadásakor elindul egy kis kocsi, ha beér a házba, akkor vehetjük kézbe az árut

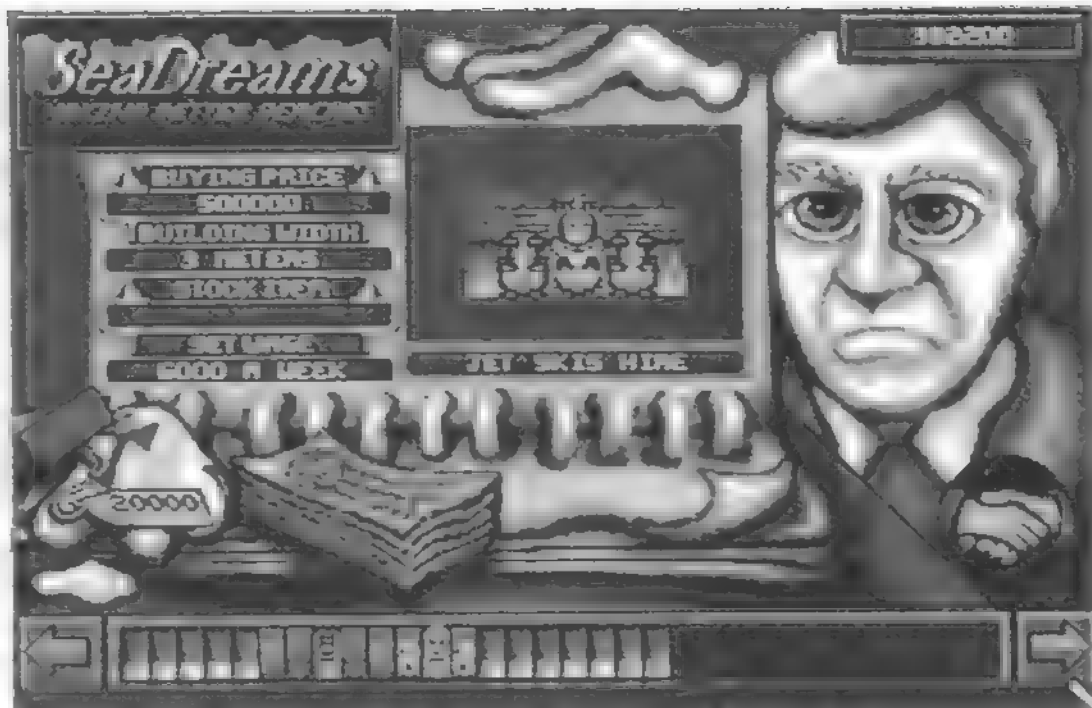
A következő, némi pénzegységet szimbolizáló ikon feladata nagyon prózai, hiszen itt mindössze annyit tehetünk, hogy megnezzük, hogy az elmúlt időszakban mennyi pénzt szortunk ki mindenféle hülyeségre, illetve mennyi maradt még a kasszában.

A középső ikonunk igazi látványosságot visz a szürke hetköznapok világába. Felberelhetünk itt különbö-

ző előadókat, hogy extra bevételt hozzanak a konyhánkra. A fellépők bére igencsak borsos, hiszen a legolcsóbb produkció is 50.000-be kerül, míg a csúcscatagóriáról, Jackson élő koncertjéről ne is beszéljünk, hiszen ez 2.000.000 coin-unksba kerül. Ehhez képest a jegyárak sajnos nem nagyon verdesik a plafont (nem tudjuk változtatni őket). A legalja 500-ba, míg a legmagasabb 3000-be kerül. Könnyen kiszámítható, hogy nagyon nagy látogatottság kell ahhoz, hogy megérje egy ilyen attrakció. Érdemes arra figyelni, hogy az előadások általában vasárnap vannak, így még időben kössük le a bandákat, hiszen mint majd később látni fogjuk, reklámozni is kell a produkciót. Nem igazán használtam ki a rendezvényeket, szerintem csak igen nagy látogatátszám mellett érdemes ilyen attrakciókat megfinanszírozni. Extrém esetben egyébként az is előfordulhat, hogy egy nem hirdetett alkalomra egyetlen egy (érték 0) vendég sem érkezik, mely szintén lehetetlen a valós életben (poén szinten szívesen kipróbáltam volna egy Jackson koncertet hirdetések nélkül, de anyagiak hiányában sajnos idáig nem jutottam el).

A következő kis négyzet szerepe prózai, mindössze a tengerpart és a sétány közötti váltogathatunk.

Sajnos vagy nem sajnós, szükségünk lesz némi különleges alkalmazásokra is a működésünk közben.





Ezek a fickók arról híresek, hogy különféle extra feladatokat látnak el, persze jó pénz ellenében. Mindegyik típusnál külön van egy ember a tengerpartra és egy a sétányra.

– A takarító: kedvező, mindössze 1000 coin-ért hajlandó felszedni a tisztelt látogatók által eldobált szemeteit. Csupán egyszer megy végig a területen, igazából már csak akkor érdemes alkalmazni, mikor már nem látszanak az emberek (na jó, ez poén volt). Valamennyire megelőzhető egyébként az elszemeteződés a helyenként fellelhető kukákkal (persze ez pénzbe kerül), de ismerve a strandolót, ez nem igazán fog használni.

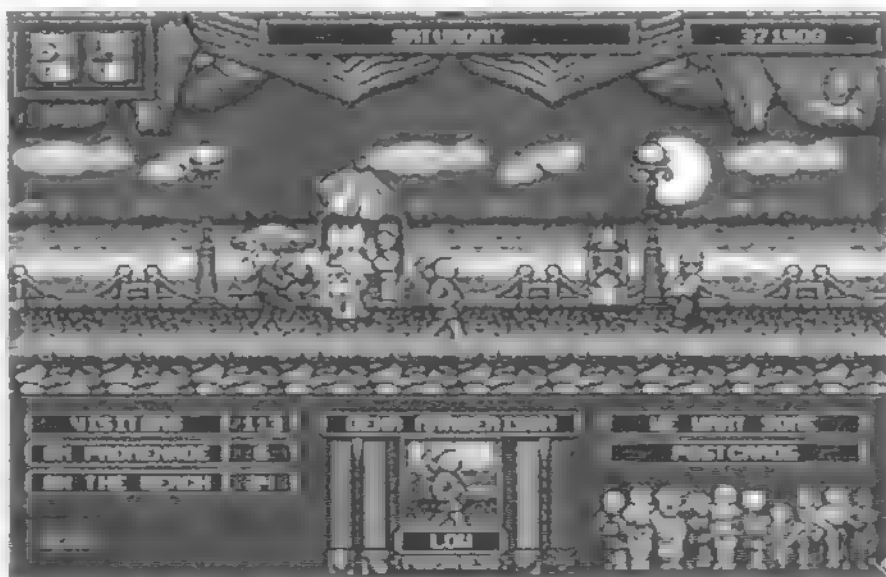
– A pénzbeszedő: mikor már nagyon sok pénz összegyűlt vagy nagyon szükségünk van a lővéra, akkor hívhatjuk ezt az úntembert, ki kis táskájával végigrohan a területen és begyűjti a bevételeket. Persze bére is van a kis aranyosnak, meghozza 1000 petak utánként.

– A plakát ember: nos, ő az ki nélkül a rendezvényeinkre bizony senki sem fog ellátogatni, így hát szorgalmasan alkalmazzuk napi 1000 sztofyinkaért a bulik előtt.

– Az őr: ez bizony egy igazi security ember, figyel arra, hogy naponta beleférjen a zsebebe az 1000 egységnyi bér, meg hogy ne legyenek nagy rendbontások a plázán.

Egyébként néha, hogy keserítsék életünket különféle biztosok tűnnek fel, kik a higiéniát, vagy éppen a biztonságot vizsgálják. Tapasztalataikat

tük közveleménykutatót, hogy mi lehetne a legjobban jövedelmező tevékenység. Rákattinthatunk egyébként az egyes egyedekre is, ilyenkor különféle bonyolult kijelzőket láthatunk az egyes személy állapotáról, melyek igazából abszolúte semmire nem jók, de azért használja mindenki egészséggel.



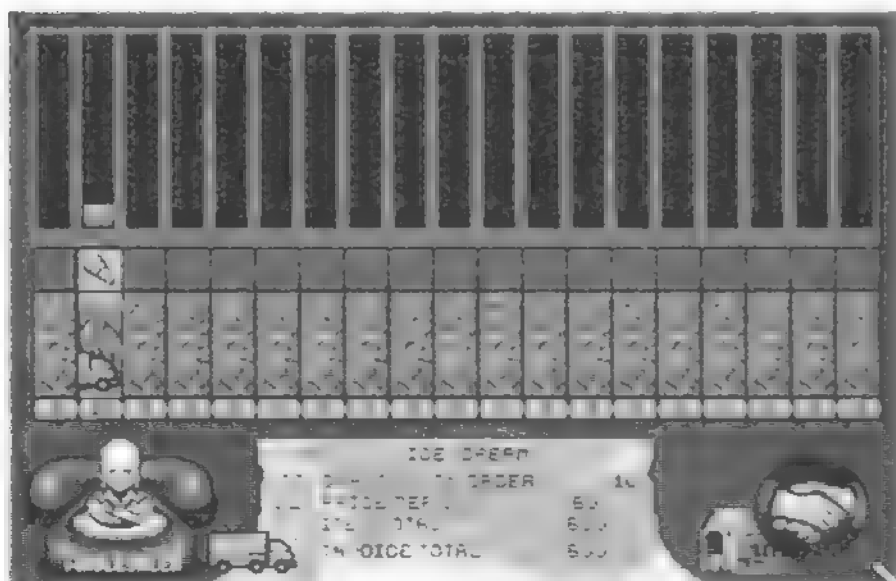
Nos, lassan itt az ideje, hogy valamiféle véleményt is írjak a játékról. Aki megszokta már a Vulcan játékok grafikáját, azoknak nem okoz csalódást a prógi, hiszen itt is hasonló a stílus. Ami más, azt talán már egy kicsit érezhették a leírás közben, hiszen időnként némi gúnyos megjegyzések is belecsöppentek a szövegbe. Nos, igazából poén a prog-

ram, azonban soha nem lesz azok között a játékok között, melyek az idők vegezetéig (vagy egy crash-ig) ott fognak csücsülni a winsin (halom a kórust, Dune II, Dune II....). Lehet persze, hogy szigorúan ítélem meg a dolgot, hiszen a játék a Mini Series-nek nevezett sorozatban látta meg a napvilágot, természetesen alacsonyabb árkategóriában. Ettől meg persze lehetne bombasztikus a játék, de hát nem az. Mídenesetre érdemes megnézni, aztán majd mindenki eldönti hogy mit csinál vele.

Utolsó ikonunk inkább csak a látványosságot kínálja, hiszen ácsorgó tömeget láthatunk itt, mely éppen valamilyen új boltot, vagy áru-dát követel. Sajnos nem igazán számíthatunk a véleményükre, hiszen mindig a következő legdrágább berendezést szeretnék kipróbálni, vagy pedig a kihagyott boltot reklamálják a sorból. Így ennek nem sok értelme van, hiszen nem vegezhetünk közöt-

ram, azonban soha nem lesz azok között a játékok között, melyek az idők vegezetéig (vagy egy crash-ig) ott fognak csücsülni a winsin (halom a kórust, Dune II, Dune II....). Lehet persze, hogy szigorúan ítélem meg a dolgot, hiszen a játék a Mini Series-nek nevezett sorozatban látta meg a napvilágot, természetesen alacsonyabb árkategóriában. Ettől meg persze lehetne bombasztikus a játék, de hát nem az. Mídenesetre érdemes megnézni, aztán majd mindenki eldönti hogy mit csinál vele.

Bear™





# Hellbound

Nem igazán tudok hangzatos bevezetőt teremteni ennek a játéknak, ugyanis nem találtam benne semmi egetrengető történetet. Annyi bizonyos, hogy a Hellbound a Black Dawn sorozat hatodik része és ez az első olyan epizód, amely többretegű szinteket is tartalmaz, szóval készüljétek fel a lyukakra, liftekre és egyebekre! Maga a játék célja nem más, mint minden gonosz teremtményt ki kell irtani. Azonban nem Doom-szerű formatumban, hanem amolyan techno-szerepjáték szinten. Ennek megfelelően a kezdeti lépés a megfelelő parti összeállítás.

## KARAKTERGENERALAS

A Hellbound-ban mindössze négy karakterosztály áll a rendelkezésünkre: harcos (fighter), kalandor (adventurer), gyógyító (medic) és tolvaj (thief). A harcos elsődleges tulajdonsága az erő. Emellett kiváló támadó, de nem túl jó a gyógyításban és egészenleg sem erős (?). Ennek okát nem igazán értem, hogyan lehet egy gyenge fizikumú ember brutális harcos. Mindenesetre tapasztalatom szerint valóban könnyen sebződnek. A kalandor karakter egy teljesen átlagos valaki, semmi különlegességgel, hacsak a kalandvagyat nem nevezzük annak. A gyógyító elsődleges tulajdonsága a constitution, tehát ezt érdemes minél magasabbra generalni. A medic osztály előnye szokványosan a hatékony gyógyítás képessége. Raadásul ebben a világban nehezebb a gyógyítókat megsebezni, mint a harcosokat, igaz rossz támadók. A tolvajok osztálya a Hellbound világban szín-



tén teljesen átlagos(?), de csak ők használhatnak átkulcsot! A karakterek osztályának kiválasztása után következik valamelyik portré kiválasztása a rosszabbnál rosszabb lehetőségek közül, majd a tulajdonságok értékeinek megválasztása. A Reroll segítségével lehet új variációt kéri, egészen addig, míg elégedett nem vagy az eredménnyel (accept). A karaktergenerálásnál mindössze négy értéket kell figyelembe venni: strength, dexterity, constitution és luck. Lehetőleg igyekezz olyan karaktert generalni, amelyiknek az elsődleges képességének értéke 80 fölött van. Ha viszont nincs kedved végigcsinálni a karaktergenerálás tortúráját, akkor indulj Quick Start-tal. Ez esetben viszont általában meglehetősen gyengecske partit kapsz. Persze lehet szerencsed is.

## IRANYITAS

A játék feleltése maximálisan követi a régi stílusú szerepjátékok hagyományait. A legnagyobb ablakban található maga a játéktér és ez alatt he-

lyezkednek el az irányításhoz szükséges ikonok. A parti üres kézzel áll az esőben, szóval érdemes gyorsan felszerelni őket, ha nem a gyors elhalálozás a célod. (Mondjuk lehet, hogy jobban jarnál.)

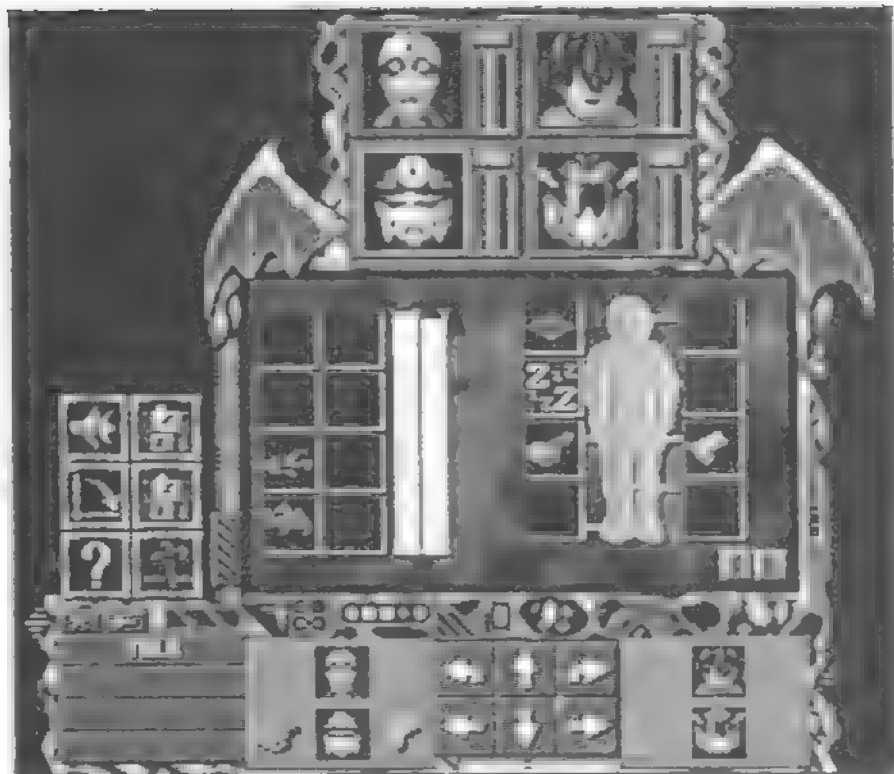
Az Inventory eléréséhez egyetlen jobb klikket kell elkövetned a választott karakter képen. Itt szintén a hagyományos RPG felállás szerint lehet pakolászni, öltözködni, stb. A kezében bármi lehet, a testedre viszont csak ruhákat és páncélzatot tehetsz (jé!). Ennél a képernyőnél lehet falatozni és aludni is. Ez utóbbit csak akkor, ha nincs a közelben monster. A nálad lévő tárgyak használata a kezedből történik. Pontosabban ha a játékképernyő felső részébe klikkelsz vele, akkor eldobod, ha középtájjra, akkor használod, ha pedig talájszintre, akkor leteszed az adott tárgyat. A fegyverek használatához a karakter kezébe kell adnod őket, majd bal klikk a fegyveren. Természetesen az energia- és lőfegyvereket időről-időre tölteni kell. A rövid hatótávúak (kardok, török, korbács, pöröly) esetében pedig közvetlen támadás szükséges, viszont nincs szükség töl-  
tetre.





Ennyi tudás birtokában kezdődhet is a kaland! Induláskor a felszínen találjuk magunkat, a hangulat kedvéért zuhogó esőben. A közelben zöldfülű, lógó nyelvű behemótok támadnak ránk, de aki akar szoba is elegyedhet velük, sőt esetleg vásárolhat is tőlük ezt-azt. Addig nem érdemes lemenni az alsó szintre, amíg fent nem szedted össze az összes credit-et, mert a csatornarendszer boltjában szükség lesz a penzre! Az eladásra kínált árak: kés, elektromos kard, plasma pöröly és egyéb felturbózott hagyományos fegyverek, továbbá különféle löfegyverek; plazmaágyú, BH-10 pisztoly, raketa-kilövő, stb. Emellett a különböző fokozatú védeftseget adó ruházatok, továbbá tápos élelmiszerek (space burger, croka cola) és kávé szerepel a listán. Amit hasznos rögtön megvenni az a térképező felszerelés (Mapper MKI vagy MKII), mert már a közelben lesz néhány fordító és teleport, ami eléggé összezavarja az embert ha maga próbál térképezni.

Miután a boltban felturbóztad a csapatot, indulhat a móka! Már ki nek, mert én körülbelül itt elkezdtem rosszul lenni az egésztől. Semmi gondolkodás nem kell, ha csak nem töprengsz el azon, kit mivel irts ki. Előbb-utóbb azonban meglesz az a fegyver, amit nem érdemes lecserélni es



aztán nincs megállás, ölhetsz szintről szintre, ha úgy tetszik..

#### TIPPEK

A köpenyes alakokat talán ne lödd szét azonnal, mert csak tőlük tudhatod meg, mi módon pusztíthatod el nem túlságosan népszerű mesterüket

Az aktuális, kiválasztott karakter több tapasztalati pontot kap, mint a társai, még akkor is ha nem ő gyilkol a leghatékonyabban.

A játékmentés a Black Dawn sorozat történelmében először ingyenes, használd ki!

Összegzésül nem is tudom mit mondhatnék. A játék talán egyetlen pozitívuma az, hogy létezik és Amigara fejlesztettek. Na de kérem, ennél a Mi Amigánk sokkal többet tud. Könyörgöm, hát használja már ki valaki ismét! En azt mondom, ha olhetnekem van, akkor inkább előveszem az ezereves Shadow of the Beast sorozatot, ha pedig szerepjátékra vágyom, akkor újra vegigjátsszom a Black Crypt-et. Ha nagyon raertek, unatkoztok vagy ilyesmi akkor vegyétek csak ezt elő, de jobban jartok, ha nekiláttok rajzolni vagy zenét szerezni...



Lily

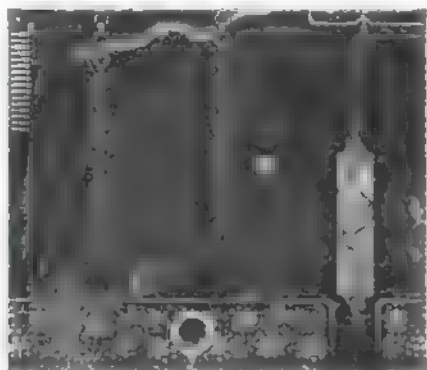


# Gate 2 Freedom

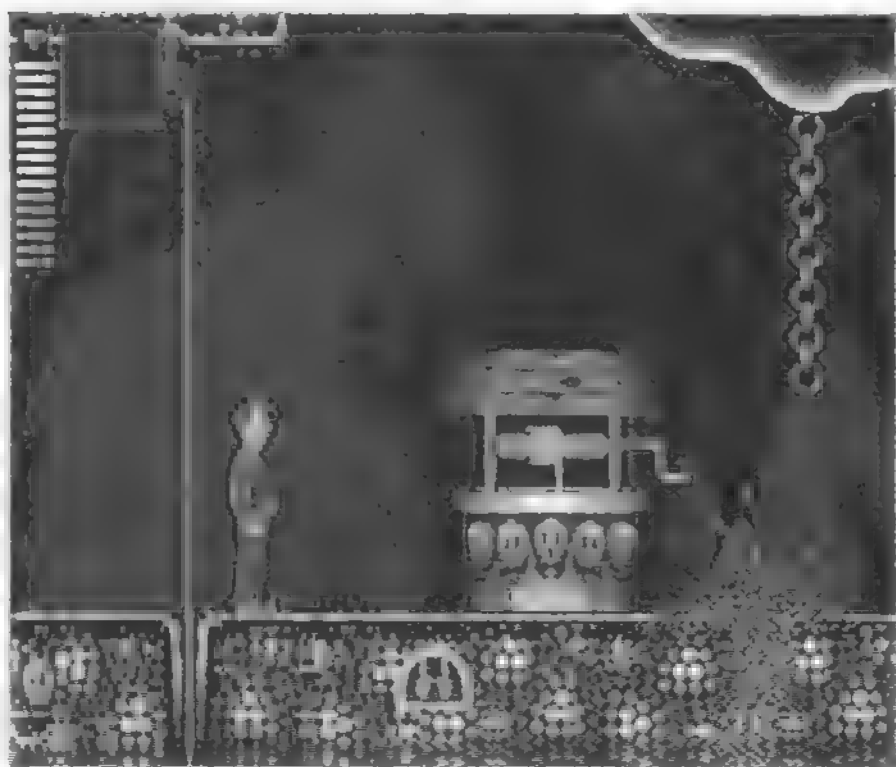
Újra itt egy program, amiben mehetünk, ugrálhatunk és gondolkozhatunk is! Mindez teljesen kielégítheti vágyaidat, csupán be kell lőtned! Ne késlekedj hát!

Na ennyi elég is a lelkesedésből, nézzük a tényeket. Lengyel alkotásról beszélünk, mely jellegzetesen ugrabugra és logikai ötletek felhasználásával jött létre. Fő karakterünk (talán maga Lupuj Sapka) nagydarab, őszinte és naív tekintetű object. Az életben három dolgot tud, felvenni (podnyijes), használni azt, amit felvett (uzsij, vagy mi) és lerakni azt (palóz, illetve valami hasonló). Rövidke élete egy nagy dinasztia épületénél kezdődik, ahol rövidke varakozás után feltűnik egy varázsló-szerű figura és némi dörgedelem után megbizsa hősünket azzal, hogy keresse meg a békáját, de ne is gondoljon szökesre, különben... Itt eltűnik a pirosorrú bácsika és mi nekiindulhatunk az izgalmas kalandnak.

Sapka elindult hát bal felé, de a sors kegyetlen, és egy hibás ütközés-vizsgálat miatt beleesett a vízbe (jobb felé szintűgy). Rájött, hogy ha életben akar maradni, ugrania kell, de előbb azért megráncigálta a láncos karikát a falon (a spórolás miatt csak a hangját hallotta, animációje



nyista). Sikeresen eljutott a bal oldalon a következő screenig, ahol az ilyen (tucat)játékokban megszokott lift és két hal várta, kik azzal szórakoztak, hogy kiugrálv a vízből életerőt szedtek le belőle. A liftre felugorva először a plafonról szúrta fejbe néhány túske, majd egy hal harapása után büszkén vehette fel az almát,



amitől persze visszanyert ereje egy kis-sé. Az ezután helyszínen csak a bokor alatt lapulo (és magát csokis nápolyinak álcázó) deszka érdekelte, mely pont elfert a zsebében. Nos, a visszaút igen érdekes volt, mivel az őt irányító játékosok hiába próbáltak meg vele felugrani a liftre. Sapka minduntalan leesett, ezzel agyverést hozva a játékosokra. Még az igen tehetős Laza is megcsuklatta a program készítőit, Janiról nem is beszélve. Végül valahogyan átkeveredett (a túske azért tejenszurta) és rárakta a deszkát a fatuskóra. Igen, igen, már csak egy kő hiányzott. Újra palló, túske a fejbe (ez a szöveg ami leszűt...) és halak. A továbbjutást azonban egy fal zárta el, ami a kut machinálása után (megintcsak semmi anim) eltűnt. Persze itt is volt túske (meg pok is), de Sapka mindezen megpróbáltatások ellenére is zsebreavagta a nálánál csak feleakkora követ, és visszaindult a félig kész ugródeszkához. Hal, palló, túske és már ott is volt. Hasznalta a követ és ráugrott a deszka másik végére. Azonban még igen sok próba és nehézség várt reá...

Tovább nem írom, mivel csak egy oldalam van, de ez a játék pont ennyit is érdekel. A logikai részek

még csak jönek, de az ügyeségi rész egyszerűen bosszantó. A fickó lassan ugrik, lassan megy, mintha bekábított volna játék előtt. Vannak részek, ahova szinte lehetetlen felugrani, és nem tudni azt, hogy miért. A grafika nem rossz, bár néhol egy picit kidolgozatlan, egyszerű. Nagyon kevés az animáció (főleg a tárgyaknál), és legalább a tárgyak névét kiírták volna (persze angolul). Szóval ez a játék is izés kérdése, megnézni mindenképpen meg kell, márcsak okuképpen is.

M.D.Jonowski



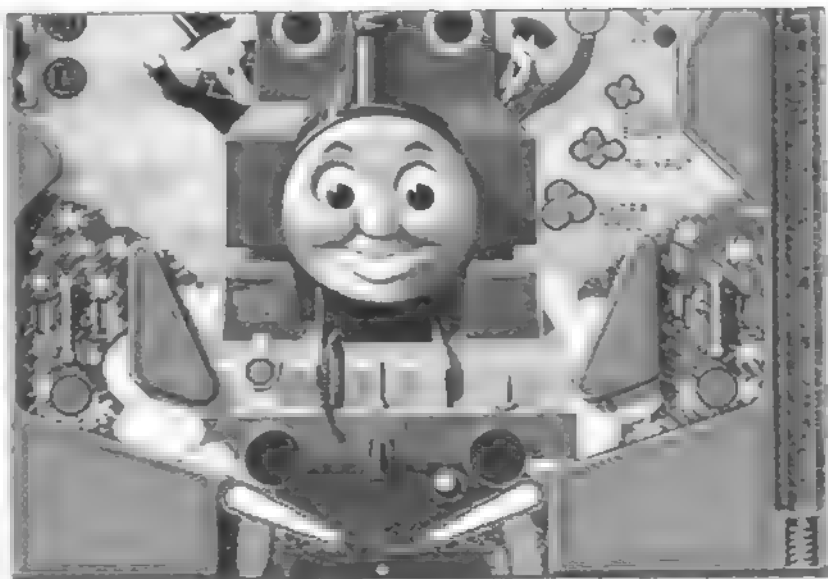


# Thomas Pinball

Egyszer volt, hol nem van, egy szép kis gőzös mozdony, Thomas. Nagyon barátságos mozdony lévén barátai is voltak: James, Percy, Toby. Egy szép napot követő borús napon a kis gőzösök kigördültek a kocsi-színből, poffentettek egy kis fekete felhő gombolyagot, majd nekiindultak a szórakoztató műfaj csillogó-villogó fényűző világába. Beleláradtak mára a sok vagon dombra húzásába, a lejtőkön

fékezésebe. Egyszer csak rátaláltak egy olyan vakvágányra, melyen vidáman felgördültek egy nagy asztalra. Olyan nagy és szögletes volt ez az asztal, hogy be sem fért volna egészében egy Amiga monitorába. Ahogy ott tekeregtek a sín darabokon, az egyik vidám pöffentére felradt szenderegéséből Mr. Spider. Ür-emberhez méltóan üdvözölte a vidám kis masinákat, majd némi gondolkodás után csillogó szemmel kezdett magyarázni nekik: -Az fogjuk játszani, hogy az asztal első lábaitól lefűrészetek egy kicsit, majd kilövék egy csapágygolyót a sín párokon. A golyó pedig körbe tekereg körülöttek. Nektek csak az lesz a dolgotok, hogy sípoljatok és pöfögjétek, amikor kedvetek tartja.

Thomas és barátai örömmel mentek bele a játékba, ami végül a Thomas the tank engine & friends nevet kapta.



Lám, egy újabb pinball. A változatosság kedvéért most annak a korosztálynak, akinek még párna kell az Amiga előtti székre. Kedves gyerekek! Itt van Thomas a kis gőzös barátjaival. Négyen vannak, mindegyikük külön flipper asztalon. A rugóval löheted ki a golyót, ami a sinen felgyorsulva bekerül a játékba. Thomas és barátai akkor örülnek, ha nem engeded a golyót legurulni az asztalról...

A játék betöltése után egy elegans bakter jelenik meg a képernyőn, aki segít nekünk beállítani a játék néhány változtatható jellemzőjét. A játék erejéig kölcsönözhető csapágygolyók száma akár a kilenctet is elérheti, de legalább hármat biztosan kapunk. A remekbe szabott infantilis, vasutas korokban gyakran hallható hangmintákkal dúsitott zenét, gyengébb idegzetűek ki is kapcsolhatják. De higgyétek el, mindez semmi. A játékban használt összesen négy billentyűt mi magunk választhatjuk meg, emellett, hogy az asztal első lábainak hosszát is változtathatjuk. Ez utóbbi nyilván a terep lejtését határozza meg, amivel akár azt is elérhetjük, hogy az asztal felső részébe – mely rész természetesen ugyanazon fontos jelentőséggel bír, mint az alsó – ne tudjuk visszafogni a golyót. Ennek például akkor van értelme, ha a képernyőnk nem függőle-

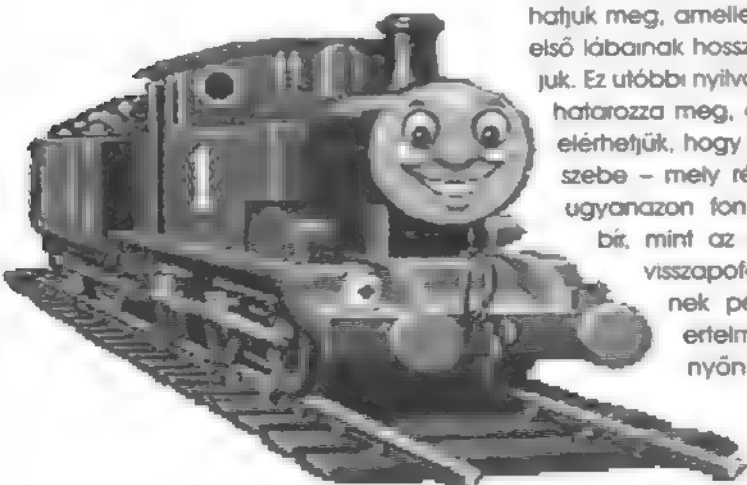
ges, hanem vízszintes állapotban van, így ez rendes esetben megakadályozná a golyó aláhullását. Ezenkívül most nem változtathatunk a többi szabály merev és minden körülmények közötti követendő

A kis vasúti szerkezetek körül a legkülönbözőbb kutyuk vannak beépítve. Ilyenek pl. a kapcsolók, amelyek közül az egy szóhoz tartozó valamennyit érintve

nagy örömet okozhatunk mind magunknak, mind felebarátainknak. A mozdonyok pedig csak vigyorognak, csak fűtyögnek és nagy átérzőképességgel szemlélik a szédült vasgolyót, amint gördül fel, majd gördül le. Itt a vége, format véle!

Nem baj az, ha a gyermekeknek is készülnek játékok. Sok ilyen játék hatékonyan fejlesztheti a gyerekek vizuális, logikai képességeit. Persze jelen esetben ez nemigen fordulhat elő. Ám az, hogy egy program kicsiknek készül, nem jelenti azt, hogy le kell adni az igényeket a minőség terén. A Spidersoft nevével már találkozhattunk korábban is pinball vonatkozásban, de ezek után remelem kitalálnak valami új műfajt maguknak.

Lazi





# Cheat Mode

## Zeewolf 2

passwords Requiem WolfRAM fullmoon  
ouagan jmarcus slag kraken  
station gbulb slalpauss dolnow  
shipdeck globoff behave shadow  
maxfuel pelpay domino steerdart

## Crystal Dragon

Indítsuk el a játékot, majd lépünk be a karakter generátor részbe. Ne válasszunk lá semmit, hanem kattintsunk a Done felíratra. Ezenkor rögtön a második szemten találjuk magunkat.

## ZOOL (500 vagy AGA)

A képernyőn feltűnő "Push Fire to Start" felíratot ejtük be a GOLDFISH szót, ami után a következő billentyűk élnek.

- F2-F5 Ugrás egy másik pályára
- 1 Láthatatlanság
- 2 Ugrás a következő szekcióra
- 3 Ugrás a következő pályára
- 4 Láthatatlanság ki

## ZOOL 2 (500 or AGA)

Számtan a már említett felíratnál rhatjuk be a következőket:

- "BUMBLEBEE" Skip stages (press RETURN to skip)
- "CREAMOLA" 10 lives
- "VISION" 20 lives
- "TOUGHGUY" Invincibility
- "OLDNEMY" Unlimited time
- "ALCENTO" 99 items collected
- "KICKASS" Unlimited smart bombs
- "NAPOLEON" Bonus level every stage
- "MARROBONE" Stops the ball on the bonus level
- "SESAME" Start on level two
- "RONSON" Start on level three
- "FUNKYTUT" Start on level four
- "HISSTERIA" Start on level five
- "7SLURP" Start on level six
- "PLUNGER" Start on level seven
- "WARPMODE" untested

## ZEUS

- 01- NO CODE 02 "ECSTASY" 03- "SECC"
- 04- "PUBLICENEMY" 05- "RUN DMC" 06- "ICE-T"
- 07- "TONE .OC" 08- "L.L. COOL J" 09- "THE NEWSTYLE"
- 10- "WAS NOT WAS" 11- "BEATS INT." 12- "MOWTRINX"
- 13- "DOUBLE DEE" 14- "VANILLA ICE" 15- "N.W.A."
- 16- "DAISY DEE" 17- "BOMBTHEBASS" 18- "D.N.A."
- 19- "ICE MC" 20- "M.C. HAMMER" 21- "TONY SCOTT"
- 22- "CHAD JACKSON" 23- "BEATMASTERS"
- 24- "NENEHCHERRY" 25- "TECHNOTRONI"
- 26- "BETTY BOO" 27- "49ERS" 28- "AC/DC"
- 29- "SEX PISTOLS" 30- "OBITUARY" 31- "SACRAMENT"
- 32- "JUDASPRIEST"

## ZEEWOLF

A password helyére gépeljük be, hogy "FRAMPAGE", ilyenkor egy feltégyvezetett repülőbe kerülünk.

## LEVEL CODES

- 05 "IMAGO" 09 "TIBURON" 13 "ARGUS"
- 17 "MARTIN" 21 "SOCKIN" 25 "GANNPAU"

## ZARATHRUSTIA

### LEVEL CODES

- 03- "LUCX" 14- "MYFO" 25- "LONY" 36- "PURN"
- 47- "MECA" 04- "DYPO" 15- "DNAR" 26- "SPIR"
- 37- "SCIL" 48- "USTI" 05- "UVOX" 16- "FLY"
- 27- "VIWA" 38- "PIGO" 49- "QOTX" 06- "HXOR"
- 17- "HIOM" 28- "XYZO" 39- "VOLQ" 50- "FOXA"
- 07- "IPSC" 18- "OPRA" 29- "BORZ" 40- "BENO"

- 51 "CRON" 08- "KRAY" 19- "YQUA" 30- "AXOR"
- 41 "GESA" 52 "KLON" 09- "ORFE" 20- "ECUS"
- 31 "JARD" 42 "FUQO" 10- "OLYN" 21- "JERN"
- 32- "ZABY" 43- "IRON" 11- "ZUVO" 22- "WANI"
- 33- "EFEX" 44- "EVOK" 12- "CYTA" 23- "TUZO"
- 34- "WORM" 45- "RORO" 13- "HORO" 24- "LARS"
- 35- "MORO" 46- "YSCF"

## ZA ZELAZNA BRAMA

- "DAWAJ MI PLANSZE" - To stop levels
- "PRYSZCZ CI W OKO" - For invincibility
- "LENIJEJSTWIECZNY" - Top of the meter
- "ILE WOLNEGO RAMLU" - Not sure
- "TRYBLIS SPECJALUS" - Not sure

## YO! JOE

- Játek közben írjuk be, hogy "WELTRAUMKAKALAKEN" majd a következő gombok élnek.
- ? Add lives. / Subtract lives. Y Advances levels
- SPACE Transports you to the end of the flying level
- S Press repeatedly while paused for slow motion.

## XENON II

Alítsuk meg a játékot, majd írjuk be, hogy "RUSSIAN AIR". Ezután az N billentyűvel tudunk pályát ugrani.

## X-POKER

### LEVEL CODES

- 02 "APOCALYPSE" 07 "STARMAN" 12- "EXCALIBUR"
- 03- "ODYSSEY" 08- "ENCOUNTERS" 13- "KINGLEAR"
- 04- "COLORS" 09- "RABBIT" 14- "NIGHTFEVER"
- 05- "TERMINATOR" 10- "INDIANA" 15- "LORDRINGS"
- 06- "COLRUPURPLE" 11- "PURPLERAIN"
- 16- "BLADERUNNER"

## WIZ N' LIZ

### Receptek

- A = Apple S = Strawberry B = Banana O = Orange
- C = Carrot P = Potato Ca = Cabbage M = Mango
- L = Lemon On = Onion Pe = Pear Ch = Cherry
- Av = Avocado Mu = Mushroom
- A + A Free bonus letter.
- A + S Opens exit door (for awards points)
- A + B Opens shop (for awards points)
- A + O Fruit randomiser
- A + C 5.000 points
- A + P Friendship spell
- A + Ca Time Doubler (once only)
- A + M 75 stars
- A + L 100.000 points
- A + On Magic ruby
- A + Pe Me and my shadow!
- A + Ch 150 stars
- A + Av Toggle Grassland door
- A + Mu Fruit returner spell.
- Av + Av All Bonus letters given
- Av + Mu Extra life
- B + B Oh no! It's Lemmings.
- B + O Absolutely nothing!
- B + C 50 stars.
- B + P Open hint shop (for awards points)
- B + Ca Sale spell.
- B + M Toggle Templeland door
- B + L Turns fruit into time
- B + On Catch.
- B + Pe Turns fruit into points.
- B + Ch Tortas.
- B + Av 45 extra seconds.
- B + Mu Slow Timer.
- Ca + Ca Letter Basher sub game
- Ca + M 25.000 stars.
- Ca + L No invisible letters
- Ca + On 5 seconds extra time
- Ca + Pe Toggle Deadland door.

- Ca + Ch Shadow lands
- Ca + Av 50.000 points.
- Ca + Mu Wabblerds sub game
- C + C Sound test
- C + P 20 seconds extra time
- C + Ca Diddley squat.
- C + M A bunch of Bs!
- C + L 80 stars
- C + On Fruit preserver.
- C + Pe Wabbit invaders.
- C + Ch 1 star and 100.000 points
- C + Av 5 stars
- C + Mu Turns fruit into stars.
- Ch + Ch Bounce sub game
- Ch + Av Fruit increaser spell
- Ch + Mu Slap a level spell
- L + L Swap bonus letters.
- L + On Random extra points
- L + Pe Double stars (in level)
- L + Ch Disassembly clue
- L + Av 1 star
- L + Mu 1 second and 300 stars
- M + M Double time icons
- M + L Random extra stars
- M + On Toggle Desertland door
- M + Pe 100 stars.
- M + Ch 1 second extra time
- M + Av Ha ha!
- M + Mu 250.000 points.
- Mu + Mu Magic sapphire
- On + On No dying wabbits.
- On + Pe Magic Mus
- On + Ch 20.000 points
- On + Av 125 stars.
- On + Mu Cheeseburger
- O + O 1 point
- O + C Blue wabbits
- O + P Snake sub game
- O + Ca Curfusius.
- O + M Random extra time
- O + L Chance sub game
- O + On 30 seconds extra time
- O + Pe 40 seconds extra time
- O + Ch Toggle Lunarland door.
- O + Av 10.000 points.
- O + Mu Tube slings sub game
- Pe + Pe Finder sub game
- Pe + Ch 175 stars
- Pe + Av 200 stars
- Pe + Mu 50 seconds extra time
- P + P Toggle Treeand door
- P + Ca Game over (joke).
- P + M Magic emerald
- P + L Guesser sub game
- P + On Not a sausage
- P + Pe Gold rush sub game
- P + Ch Toggle Mineland door.
- P + Av Toggle Snowland door.
- P + Mu 250 stars
- S + S 10 seconds extra time
- S + B Magic diamond.
- S + O Split those dudes sub game
- S + C Point doubler (once only)
- S + P Web wabbits.
- S + Ca Gween wabbits.
- S + M Wheel spin sub game
- S + L Trip a tron.
- S + On Stormy weather.
- S + Pe Pong sub game
- S + Ch Stars 2x (once only)
- S + Av Double bonus.
- S + Mu 1 point and 60 seconds.



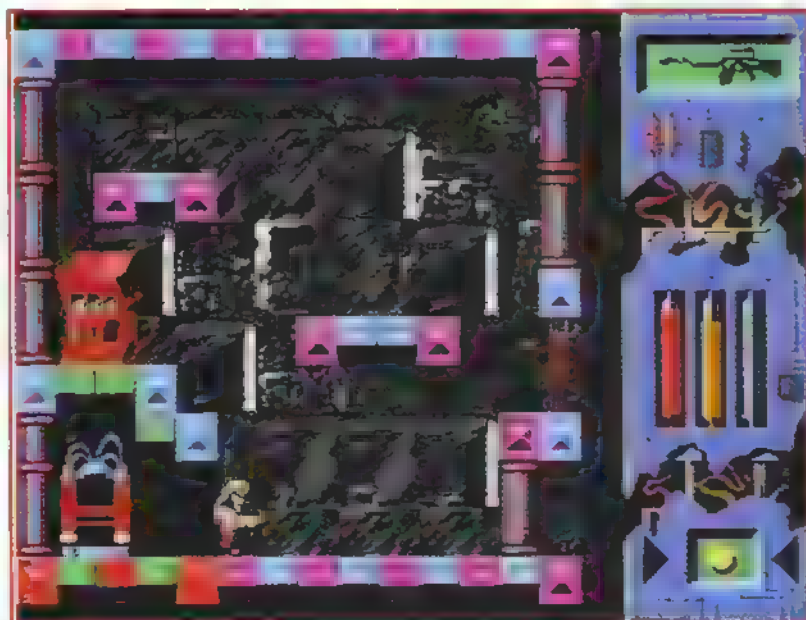
# Lazarus

Amigan nagy hagyománya van az ugra-bugra stílusnak. A kezdetektől fogva egyre jobb és szebb játékok kerültek ki a nagy fejlesztő cégek kezei alól, említhetném a minden idők talán legjobb Amigas ugra bugraját, a Team 17 által kihozott Superfrog-ot. Sajnos a fejlesztők szinte teljesen elpartottak ettől a műfajtól, mert az új idők már CD-s, movie-s, meg istennyilas játékokat követelnek. Legalábbis a fejlesztők ezt hiszik, és a piacon is szinte csak ilyen csodagámékat lehet kapni.

Sajnos az Amiga lemaradt ebben a fejlődésben, és a fejlesztők is áttáltak a pécés fejlesztésekre, hiszen ott van cederom a sok felesleges animációhoz, sok mega RAM a föméntelen kódhoz, meg gyors prockó a szarul megírt rutinokhoz. Az Amiga viszont meg mindig itt van, és a tulajdonosok meg mindig reménykednek új játékok megjelenésében.

Persze megintcsak a lengyel fiúk nyomulásának lehetünk tanúi. Itt egy

A Lazarusban egy furcsa kis figurát kell irányítanunk. Hosunk hóna alatt egy jokora stukkerf cipel, amivel minden ellenségesnek tűnő kreatúrát a másvilagra tudunk küldeni.



Ha van autofire a joystickon, akkor teljesen jól használható, hiszen sok ellenség csak több lövessel kenyszeríthető jobb belátásra.

A kepen a jobb felső sarokban látható az aktuális fegyverzet, a jobb alsóban pedig az aktuális tárgy, amivel használhatunk. Az 'I' gombbal (inventory) tudjuk az általunk cipelt dolgokat váltogatni, az Enter-rel pedig használni.

A játék közben találkozhatunk különféle segítségre szoruló figurákkal is. A legelső ilyen figura egy kezével felfogatott szerencsetlen flótas, akivel egy lövessel tudunk (nem a másvilagra küldeni) kiszabadítani. A következő egy zugarus betmen, akivel többször is találkozhatunk. Tole mindegyike okosságot tudunk majd vásárolni, feltéve ha megfelelő mennyiségű lovetat gyűjtünk hozzá. Nala lehet majd fegyvereket, kulcskártyákat, szerszámokat vásárolni legalábbis valami hasonló szlabizaltam ki a lengyel dumából. Miután vásároltunk, betmen barátunk továbbrepül. A későbbiekben majd megint találkozhatunk vele, mert mindig van valami teli friss aruja. A következő tag egy ketrecbe zárt ipse, aki váramifele bombarol hadóval

nekünk, meg hogy szabadítsuk ki. Itt kezdődik a nehezesség, ugyanis betmen barátunktól csipofogót kell vennünk. Sajnos nem emlékszem a lengyel nevére, és minden stuf, aminek nala van ugyanannyiba kerül (amennyi lovenk epp van). Itt meg kene keresni a bombát és valószínűleg el kell vagni a derotját, csak melyiket a haromból...?

Most egy rövid elemzés, mar ami a játékot illeti. A grafika kifutó, a komak megfelelő minőségű. Az egyetlen negatívum, hogy ha az egyik képről atmegyünk a másikra, akkor az ellenségek ujratereztődnek – amolyan Jet Set Willy modra (...ha volt

Spectrumod). A hanghatások átlagosak, a zene is. Az első lemezen lévő FMV anim fók jó, sok pécés program gyengébb animokkal van teleformve, mint a Lazarus introja. Összegeben egy teljesen jó platform-kaland játék a Lazarus, csak kellene egy angol verzió belőle, és akkor meg játszani is lehetne vele.

SAKMAN



ugrabugra, ami szép és roadasul meg kaland elemek is találhatók benne. Egyetlen szépséghibája az, hogy lengyelül kommunikál velünk, legalábbis ezt próbál. Sajnos keveset értek belőle, mivel lengyel tudásom hasonló magasságokban feledezik, mint a szuaheli. Annyit azért tudok, hogy a "djekujem" az a "köszönöm"-öt jelenti, de itt ki is merül minden ez irányú tudományom.





# Slam Tilt

Nem tudom, hogy az idő teszi-e, de gyakran sovarogva gondolok vissza arra – a nem is rövid – időre, amelyben meg nagyobb volt a programok ozone Amigára. Az ember nem győzte végigcsinálni, vagy éppen csak betelni egy játékkal, mikor már kezében is volt egy új, nem keves esetben merőforduló játékok történetében. Valahogy elfogytak a merőfordulók. Persze mindenki jól ismeri az okot, és többnyire a körülményeket amik ide vezettek

Két divatos műfaj emelkedett ki mára az Amigas játékok tengeréből, és egy a piacon megmaradni kívánó software kiadónak ezeket jól kell ismerni, hogy ott kiköve, szilárd talajt tudhassanak találni alatt. A 21st Century Entertainment (akik a saját rossz nyelvük ellenére mégis maradnak az Amiga mellett), neve egybeforrt a pinball játékokkal, míg a másik szigeten (Gloom klónok) jóval nagyobb tömeg gyűlt össze. Fennállásuk alatt keves más témájú programmal jelentek meg. Ezek sikerét jól jellemzi, hogy egyetlenre sem emlékszem. Azaz mégis, ám annak a pizzás fiúnak a kalandja is csak negatív példaként fogott meg. Tehát ezt a ceget tekintve könnyen hihetnénk, hogy a következő

század egyetlen szórakozása a pinball lesz. A műfaj elírje, a Pinball Illusions már elég regen jelent meg, hogy végre valami letaszítsa trónjáról. A Pinball Mania nem bizonyult erre alkalmasnak, de remelem nem jartatta le a kiadó becsületét olyannyira, hogy a legfrissebb, legújabb és talán eddigi legjobb dobasúknak ne szenteljünk mindannyian elegendő figyelmet. Egy Svéd csapat, a Liquid Design munkáját dicséri a következőkben, nem ok nélkül magasztalt igazi Amigas kincs. Kincs, mert ityesmivel mindenki szívesen tölt el több kevesebb időt, és gepunk legerősebb oldalát tárja elénk. A manapság gyakran feszegetett hardware korlátok mögött tökéletesen fut a program, valami elkepesztő sebességgel. Valahogy az az érzésem, nem is forekedtek egy eredeti pinball asztalon uralkodó fizikai törvények pontos szimulálására, hanem inkább játékot akartak készíteni agresszíven gyors akcióval. Kíváncsi leszek, amennyiben elkészül a PC-s változat, milyen erőgép lesz feltüntetve a dobozon minimális konfigurációnak (talán DX8/1000 32 MB?).

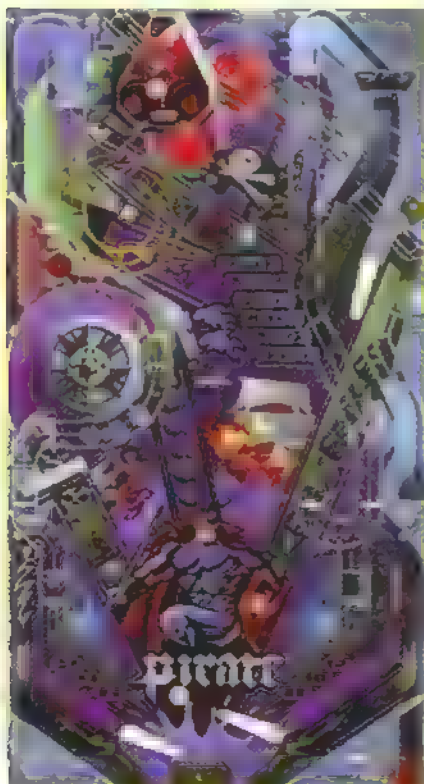
Negy asztal kapott helyet a programban. Mindegyikük kellőképpen különbözik a többitől, annak érdekében, hogy minél tovább lekosse figyelmünket. Hasonlóan más flipperrekhez, itt is a legelső asztal tűnik a legkidolgozottabbnak, a legösszetettebbnek. Jelen esetben ez a MEAN MACHINES nevű asztal. Mindenféle autós orvülettel találkozhatunk, hard core zenei aláfestéssel. Mielőtt azonban a részletekben elveszünk, nezzük tovább a játékot egészeben. Kezdjük a golyóval. Ez amolyan acélból való gombolyó, a gravitációnak és általában Newton ur törvényeinek passzívan engedelmeskedő fényes kutyó. A golyó felülete fényes, az ilyenről pedig a fény hol erre hol arra vetődik, ami a Slamtilt-ben remekül tetten érhető. Irányítás: Egy ilyen bevezetés után, pinball játék esetén nyilván azt hiszitek, hülyére veszem az olvasót. Erről szó sincs, de itt az ALTok tarsakat kaptak. Valamennyi asztalnál, egyes esetekben a két SHIFT és a RETURN is feladatot kap. A billentyűk természetesen szabadon átdefinálhatóak. Amikor a pontjelző tábla éppen video



játék modban van, akkor szintén a flipper karok billentyűt használhatjuk.

A kijelzőn megjelenő kb. 4 színű animációk, játékok és feliratok üdvözlő látványa egy GameBoy grafikusnak is büszkeségére válhatna. Az első asztalon egy rendes Forma-1 versenyt játszhatunk a kijelzőn, a másodikon hajóra löhetünk... Frenetikus! Mikor valami nagyon ügyeset cselekszünk golyókkal, akkor kapunk meg néhányat ráadásnak. Jatszhatunk 2-3-4 labdás multiballt. Ilyenkor az asztal automatikusan hi-res felbontásra vált, ha, amennyiben bekapcsoltuk az Options menuban. Mikor már a felesleges golyók alahullottak, a képnyő visszavált lo-res-be. Ide kívánczik megemlíteni az általam átelt egyetlen hiányosságot, miszerint nem válthattunk át tetszés szerinti kis és nagy felbontásba. El sem tudom képzelni, hogy PC-n egy flipper, hogy mehet 200 soron! Meg a 256 sorban is csekély része tér el az asztalnak, pedig gyakran minden részen lenne mit vizualni

Izeltőnek lassunk néhány értéke-sebb feladatot a 47 közül





### Mean machines:

#### Chicken race mode

Két autó indul el szemközt egymással. Az egyikben Te ülsz folyamatosan gyorsulva. Chicken, aki előbb rántja el a kormányt. Hülye, aki inkább ütközik. Mikor már kellőképpen verejtekezik a homlokod, lök be a bal oldali lap-ball csapdába. Minél később, annál több pontot.



#### Formula 1 race mode

A pontszám kijelzőn kanyargó pályán maradva kell ó kört megtenni. A jármű sérülése a bal oldalon látható. A labda miatt nem kell aggódni, a karok helyett a kormányt vezérelted. Koronként 20 millió, a végén pedig egy extra golyó vár.

### Pirates:

#### The magnatable

Egy mágneses mezőn két elektromagnettel hülyítve a golyót, egy vé-

letlenszerű nyeresményért kell a legurulástól megóvni, majd a felső fészekbe bejatszani.

#### Shark attack mode

Az ehés cápanál csak a rettegő matróz uszik gyorsabban. A kijelzőn láthatjuk kettejük között a csökkenő távolságot. A golyót jobb helyekre juttatva időt nyerhetünk. 32 másodperc után a capa inkább egy motorcsonak után néz.

### Ace of space:

#### Blam! Mission mode

A feladat egyszerű. Különböző idegen célpontokat kell a plazma fegyverrel megsemmisíteni (a megfelelő rámpára küldeni a golyót). Mikor először játszottam ezen az asztalon, azonnal feltűnt célpontként egy PC. Bár meg azt sem tudtam mit kell tennem, ösztönösen rándult meg ujjam a helyes pillanatban. Rögtön megkedveltem a Slamhit-et.

### Night of Demons:

#### Werewolf video mode

Ismét egy video game. A rank rontó farkast kell egy automata pisztollyal szitává lyuggatni, a két ALT gyors no-szogatasával. Ezután gyorsabb farkas több pontért, aztán szakadó farkas milliókért, majd új billentyűzet vagyónokért.

Talán elég is lesz ennyi. Akinek ez nem csigázta fel az érdeklődését, annak is ki KELL próbálni! A játék annyira jó, hogy nem merem az illusions mellé állítani. Koztudott ugyanis, hogy a klasszikusokat nem lehet túlszarnyalni.

Nagyon remelem, hogy a két szerző ketéves munkáját kellőképpen el fogja ismerni az Amigas taboz. Sajnos nekünk ebben nem sok szerepünk lehet. Pedig szívesen részt vállalnék benne. Nem lenne jó nekünk, ha PC-s fejlesztőként azt mondanák egy fél év múlva, „Itt ez a keddigi, fél óra



alatt összedobunk egy jó kis windózós multimicsodát, azt a sok windózós egymást tapossa majd érte a botokban!”

Vegző érdekesre nem is kívánom fecsegetni a billentyűket, hiszen szinte tökéletes a program. Ja, meg boot start-ja is van. Akinek kevesebb a mem-je, annak sem kell startup nélkül boot-olni, aztán mindenféle badarságokat pötyögnie. Tényleg befejezem az agyondicsereést, mert meg azt gondoltatok, hogy így akarok Liquid Design-os polót lejelmezni. Most viszont nem is lehet róla ími, úgyhogy Slam Tilt! Tilt! Tilt!

Lazi





# Epsilon 9

Hogy mi is hiányzott Mad Dog-nak amígan? Hát persze, hogy egy jó kis kalandjatek (ami persze nem haladja meg szegényes eszbeli képességeit). Bear láthatta a gondolatait, mivel varázs-diplomatataskájából elővarazsolt két lemezt és Mad kezébe nyomta. Sejtett erre csuda nagy öröm és boldogság! Mad rögtön nyomott is egyet a HD Install ikonra (mert hogy ilyen is volt ami), s elkezdte a végigjatszást. Aztán megjött hirtelen Mocsai meg Rainbird, és persze a mindig ott sundorgó Sakmant sem hagyhatjuk ki. Ezért hát a leírásban nyújtott szerepükért meg is illett őket a méltó köszönet (meg La-zát a kóláért)

Hogy ne kalandozunk nagyon el, Mad Dog izbe megnézte a játék doksiját, mivel egy kis segítség ugye jól jön, de ott csak azt találta meg erősíteni, hogy a játék teljes egészében GR.A.C.-ben íródott (ezt pedig Angler az elején is megmondta). Nos fiatalok, a GR.A.C. az egy AMOS-ban íródott kalandjátékszerkesztő-program, és e játék írója (tervezője és grafikusja) ezt használta alkotásának elkészítéséhez. Igen igen, Edmund Clay önnön erejéből vitte véghez eme agytlansztató kalandos játékot! És bízom nem adta alább a színvonalat a "nagy" (balsój) kiadócégek termékeivel, úgy am! Csak sajna a vége igen hamar eljött (2 nap) így Mad Dog hamar nekiláthatott el-



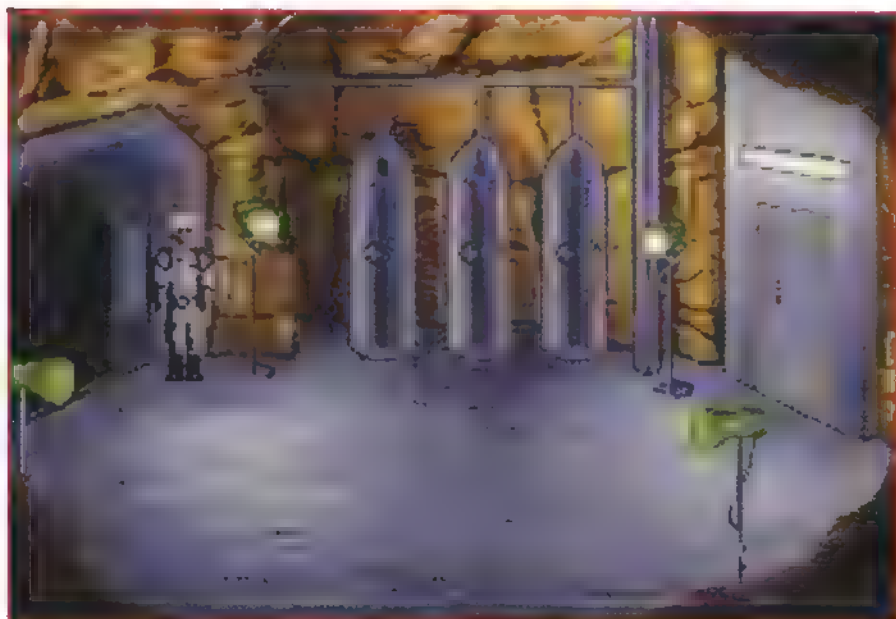
beszéles-szerű cikke megírásának, mely alapján az angol nyelven csikén-nek elnevezett emberek könnyedén (na, azért annyira meg sem) végignyomulhatnak, és hushorgasz (kifejezés - Csongi®) módjára a többi melle akaszthatják a lemezeket. A batraknak, kik egyedül vannak neki, elmondom az irányítást. Az ikonok a szokásosak, kivétel az utolsó. Ezzel a két szereplő (mert kettő lesz) között tudunk kapcsolgatni: Load F1-10, save ugyanezek shift-tel Kilepes a q billentyűvel (ami a modern keyboardokon inkább nyomantyu). A bal egergomb mindig a maszka, a jobb pedig az ekson. Kezdődjek hát a leírás!

Ha nem vagy csikén, ne olvasd tovább!!!

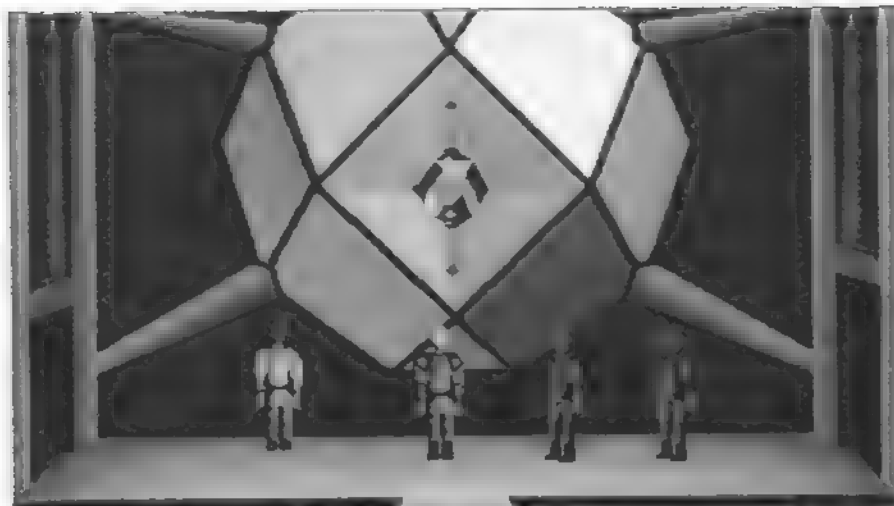
Yeno Hou visszatért Starbase 13-ról és egyenesen a Galaktikus Erek Főhadiszállására sietett. A parancsnok már várta és szabadkozott kisse azért, hogy ilyen hamar újra igénybe veszi Yeno-t egy feladatra. Elmondásból Hou megtudta, hogy az Epsilon 9-en levő bányászkolóniával megszakadt a kapcsolat, s bár lehetséges az, hogy a Stingonok (az ellenséges nép) keze van a dologban (van nekik valami fontos azon a bolygón, valami ósi romok), de jó lenne ha Yeno lemenne oda és körülnézne.

Mivel a dolog a Galaxis érdeke is, így Yeno bepattant bolygóközi sikkjába és kis idő múlva finoman landolt a bányászkolónia főzsílipe előtt.

Bent nyugalmas látvány fogadta őt. Sehol egy élő lélek vagy lelkes állat, csak a sarokban volt egy zöld dolog, ami leginkább tulifrányra emlékeztette őt, az ablakon keresztül pedig csak a sávr felszín látszott. Erdelődését a számítógép keltette fel, mivel PC-t eddig csak a múzeumokban látott. A gépet bekapcsolva (operate computer) valami jelszót kért a rendszer. Szerencsére ez benne volt a mellette levő noteszban (examine notebook). Most már valami értelmesebb dolgot is kellene csinálni – gondolta –, de nem igazán érték az ilyen ősrég P450-es masinához. A helyszínt felforgatva végül is talált egy könyvet (operate cupboard, examine book), s így felokosodva már könnyen felkelthette a biztonsági rendszer gyanúját (operate com-







puter). Kis idő múlva egy zavaros alak rontott ki a liftből és halált kiáltva kilátta a monitort. Miután tisztázták a félreértést, a jövevény (Nodd) elmondta azt, hogy egy Stingon invázió elől menekült az alsó szintekre. Beszélgetésüket Stingon rakétamotorok zaja zavarta meg, s ők jobbnak látták azt, ha nem tartózkodnak ott tovább.

A liftben Nodd arról beszélt, hogy miként találtak rá a mélyben egy 10 millió éves idegen kultúra nyomaira.

Leértek a legalsó szintre. Belépve a kutatási területre Yeno legelőször a három palackra figyel fel, utána az idegen ajtóra, amelynek felszínén robbantás és koncentrált lézertűz halvány nyomai látszóttak. Mindazonáltal az ajtó sértetlennek tűnt. Noddal beszélgetve sok mindent megtudott, megsemmisült előre a megoldásban, mivel nyilvánvalóvá vált, hogy csak arra menekülhetnek meg. Elemző készülékével detektálta az ajtó túloldalán levő légkört, és az eléggé eltért attól, ahol ők voltak. Az itteni légkört a palackok csapjainak elforgatásával lehetett szabályozni, és Yenonak azt sugta valami, hogy ha az ajtó két oldalán meg egyezik az összetétel, akkor az ajtó kinyithatóvá válik. Mindenekelőtt kiküldte társát a liftbe, mert a saját (némiel átserelt) tüdejé el bírta elviselni

a megváltozott arányokat, de Nodd nem edződött bableveses fartok belelegzésén, s így valószínűleg neki egyből véget ért volna a kaland. Miután társa biztonságban volt a liftben, Yeno addig bírtgálta a csapokat, míg a két légkör megegyezett, s így már a gombokkal kinyithatta az ajtót. (Itt Mad Dog kajánul nézett billentyűzetére, hiszen a csapok tekergetése az első komolyabb logikai feladat volt a játékban. Mivel azt akarta, hogy a tisztelt olvasó is szenvedjen legatöbb alapfokon valamit, ezért csak egy kis segítséget közölt az alábbi módon:) Mivel úgy akarom, hogy ti is szenvedjeteek egy picit, ezért csak azt árulom el, hogy az első csap az alábbi értékeket állítja el: Oxigén -5, Nitrogén -5, Klor +10. A második: O +10, N -5, Cl -5. És végül a harmadik: O -5, N +10, Cl -5

A nyitott ajtón mindketten besettek. Egy nagyobb csarnokban találtak magukat, s a fejük felett hirtelen megszólalt egy hang. "Ki zavarta

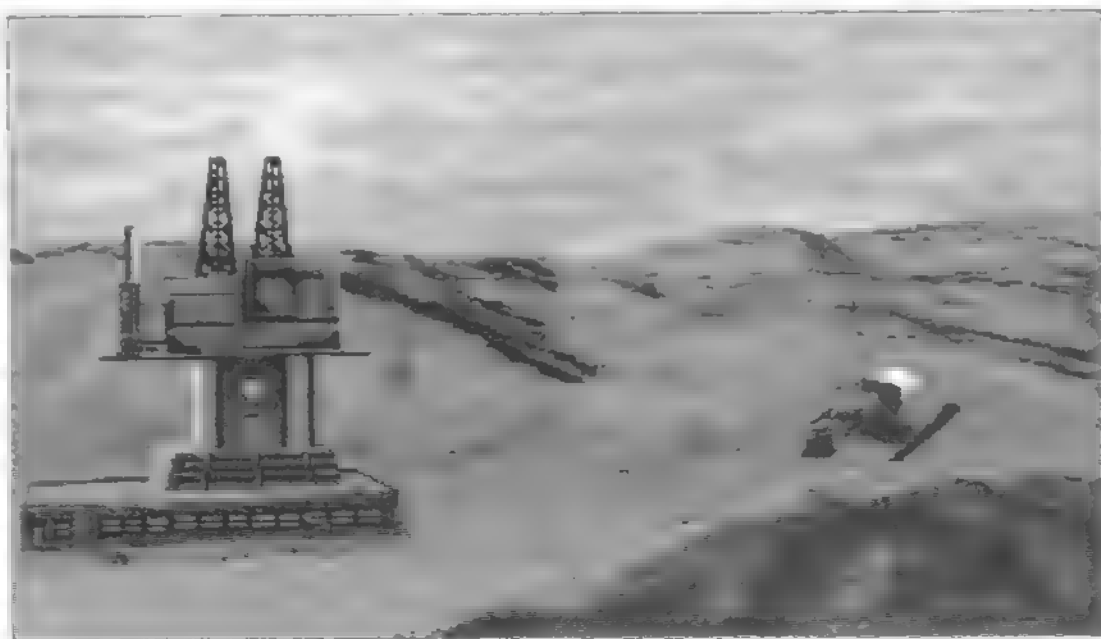
meg a Mester álmát? 10 millió éve őrzöm a Cgthang-ok titkát, s most mindenki előtt szabaddá vált! Azonban előbb nektek kell bizonyítanotok azt, hogy méltók vagytok rá! Válasszátok ki ösvényeteket." Tudniillik két úton lehetett tovább menni, balra és fel. Ezért hát útjaik kettéváltak.

A balra eső rész Yeno Hou-val:

Yeno belevé nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komoly sebeket okozhat a nagylábujján, ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. Erre kiválóan alkalmasnak látszott a bal oldali csővezeték egy darabja (pipe section), de előbb el akarta állítani a kerekkel az áramlást, mivel az új egyenruhájára nem akart egy foltot sem (operate wheel). A ládában kotorászva talált egy fura szerszámot (hydrospanner), amivel már egyszerűen ki tudta szedni a csövet a helyéről. Az így nyert kijárat-tönkretevőt már csak a kijáraton kellett használni, és szabaddá vált az út.

A balra eső rész Nodd-dal:

Nodd belevé nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komolyan megütheti frissen műtött fogát (gyökér rheseccio a felső mandibula vetületi perforálásával), ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. A ládában kotorászva talált egy hasznavehetetlen hydrospannert és egy csavarhúzó, mely éppen kompatibilis volt kedvenc rádiója csavarjaival. Könnyezve szétszerelte Sokohl System rádióját, így nyerve egy triaktoros erősítőt (amplifier). Ezután a falon levő







konzolt kezdte el tanulmányozni. Kíváncsi természet lévén lefeszegette a panelt és kuszálta az ott helyet foglaló szabályzóelemet (lake regulator). Ennek helyére aztán az erősítőjét gyomroszolta be (use amplifier on slot), és a tárcsát is megpiszkalta egy kicsit (operate dial). Hopp, a forgo ize tulporgótt és eltört, szabadabbá vált az út.

Az ezek után következő rész már ugyanaz, barkivel is jöttünk volna erre. En Nodd-nak adtam eme feladatot:

Egy kis szobába jutott, melyben egy mikrohullámú sütő-szerűség, egy zárt ablak és egy cső volt csupan. A figyelmeztetés keson jött... Az ablak szétnyílt és kiugrott belőle a Rettenet! Körülbelül Nodd terdeig érhetett, s ő vidáman indult, hogy megrugdossa egy picit. A lény ekkor nem evilagi sikolyt hallatva ráugrott és leharapta a fejét... Azaz nem egészen, mert Nodd visszatartotta a legutóbbi állá-

sát, és egy shoot alien paranccsal várta a kis gusztustalanságot. Az idegen megijedt, és gyorsan eltűnt a csőben. Haha, gondolta Nodd, és elindult a kijarat fele. Nem számolt azonban a lény gyomorrontásával, mert az megkínálta őt a plafon rácsai közül bő zöldessarga levevel (hogy alulról vagy előről adta ki magából, azt most ne firtassuk). Nodd megint visszatartotta állását és miután a lény eltűnt a csőben megvizsgálta a plafont, amin valami motoszkált. Nodd belelőtt a plafonba, s világosan hallotta az állatot, ahogy a másik szoba fele szalad.

A következő szobában látszott a lyuk a plafonon, amin keresztül a valami közlekedett, alatta egy nyitott doboz állt. Nodd nem kívánta megvizsgálni a tartalmát, inkább lement a nagy szoláriumagyhöz, amiről kiderült, hogy egy szkennel. Mivel már vagy egy éve is megvolt annak, hogy utoljára szkennelte magát, Nodd befeküdt a gépbe, ami a mű-

velet végén megajándékozta őt gyermekkorában lenyelt napszemüveggel. Nodd felprobálta és a teszt eredményeképpen rájött, hogy semmit sem lát rajta keresztül. Mad Dog ötletétől vezérelve sorban végigszkennelte a dobozokat is, és a legszélsőben meglelte az elbujt valamit (ami eddig ráugrott és leharapdatta a fejét, amikor ki akart menni a fenti ajton). A dögöt kivette az előző szoba sütőjéhez és kinyitva azt, belerakta a dobozt. Thing á la Nodd, frissen tálaiva. Visszamenve a

szkenneres részbe, bajban volt, mivel a nyitott dobozt megvizsgálva talált ugyan egy kártyát, de az sarga volt az ajtó kék kártyaolvasójával szemben. A legtöbb amit tehetett az volt, hogy lerakta a kártyát a platformra és vár.

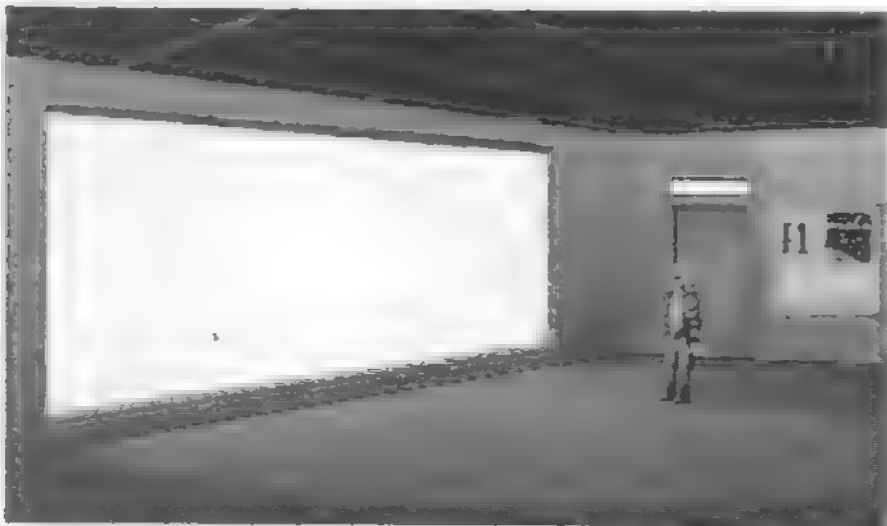
#### Switch!

Yeno a másik ajton ment be, s maris egy logikai feladattal találta magát szemben. A hídon csak úgy mehetett át, hogy kivilagitott mezőkre lép (attól nem lehet). A kockák aktiválásához külön alfeladatok megoldása kellett, de a nagy kockák is logikai összefüggésben álltak egymással. Mivel Mad Dog éppen szadista hajlamában volt, ezért az egészből ennyit közölt: A sorrend és az alfeladatok.

- 1: 3. sor jobb, bal közep
- 2: 2. sor közep, jobb alsó
- 3: 4. sor jobb, bal felső
- 4: 4. sor bal, jobb közep
- 5: 3. sor közep, jobb alsó
- 6: 2. sor jobb, jobb felső
- 7: 2. sor bal, bal közep
- 8: 1. sor közep, jobb közep

Persze mindez időre megy, s csupan három próbálkozásunk van. Ki nem hiszi, járjon utána!

Miután Yeno sikeresen áttaljutott a hídon, egy igen furcsa szobába került, ami leginkább kémiai laborra hasonlított. Az asztalon talált egy jegyzetet, benne egy sarga kártyával (ami persze nem illett a kék olvasóba). Az irományból kiderült, hogy van egy jó képlet egy lötyyre, ami azt csinálja, hogy... Igen, a papír szele





elegett, de sebj. Yeno meg mindig kíváncsi természet volt, és összealtította a folyadekot a keplet szerinti a flaskába (take flask, use flask on... fluid(s)). Azonban ez így nem funkcionált, mert az összekeveresére tervezett gép nem volt üzemképes állapotban, aktiv aramhiány miatt. Yeno jó technikai érzékel megállapította, hogy egy kábel segítene a baján. Kinyitva a szekrényajtót talált egy botot, amivel könnyen felfeszítette a kapcsolószekrény tetejét (és gondosan elrakta azt a későbbi időkre), és az így talált vezetékkel megoldotta a problémát. Ezután a flaskát a gépbe helyezve az működésbe tépelt (operate unit, use flask on unit). A végeredmény igen csak ijesztő volt, s Yeno pánikszerűen (30 perc, mire Mad Dog rájött) berakta a szekrénybe a fortyogó tégelyt. Bumm, hatalmas detonáció, s a szekrényajtó kirepült a helyéről. Yenonak csak ez kellett, lecsapva az ajtóra zsebebe csúsztatta azt a panel mellé (take door). Más dolga már nem lévén lerakta a sárga kártyát a platformra és addig kapcsolgatta a videoernyőt, míg meg nem látta Nodd-ot.

Nodd unalmában addig kapcsolgatta a képernyőt, míg meg nem látta Yeno-t...

Yeno nagyot gondolva aktiválta az ernyő alatti kapcsolót (ami nem volt efforve, mint Nodd szobájában) és a két kártya máns helyet cserélt a



teleporton keresztül. A kártyának megörülve rögvést ki is próbálta, s az ajtó feltárult. Yeno rohant volna, ha nem állja útját a vizesarok. De a zsebében lévő ajtóval és panellal áthidalta ezen problémát. Sajna a sors kegyetlen, s a másik ajtót nem lehetett innen nyitni.

Eközben Nodd egy szoborra dermedt alienekkel teli szobába ért Gyorsan sietett is volna a kijáratához, de a lábtörőből kibukkanó f... izé, nyakas szem pillantásától ő is szoborrá vált. Persze, megint csak állástólítás, s most már okosabban előbb fette a napszemüveget, így az úrholder (vagy phaszilizkus) csatlodottan húzódott vissza (mint a lovaknál). Mielőtt kiment volna, Nodd azért még (gondolva az őt követőkre) itt hagyta a napszemüveget

A folyosóra érve megnyomta a gombot a falon, s így Yeno előtt szabadda vált az út, ki a napszemüve-

ges módszert alkalmazva hamarosan találkozott is barátjával

Végül is nem egészen happy enddel ért véget történetük, mert meglelték ugyan az univerzum titkát (Nodd meg is semmisítette azt, azonban őt is megsemmisítette egy Stingon, ki ugyanakkor ért oda társával, őket pedig Yeno lötte le), de megjelent az utolsó Cg'than is. Bölcsen úgy határozott, hogy felrobantja az egész létesítményt, de még megvárta, míg Yeno biztonságos helyre nem ér Yeno így a bázisról nézhette végig a bolygó megsemmisüesét

És mi lesz ezután? Kíváncsian várjuk, vajon hagyja-e nyugodni kedvenc G.R.A.C.-át barátunk, vagy már készült is az új rész, melyben Yeno Hou ismeretlen kalandok elemez? Reméljük, hogy így lesz

M.D. Jon





# Cedric

Valamikor az Amiga igazi fénykorában jelent meg egy iszonyatosan szép játék, a Shadow of the Beast. Amikor megláttuk, csak tátottuk a szánkat. Ez igen! Ez játék! Az Amiga grafikai képességeit (majdnem) teljes mértékben kihasználó program máig a legszebb Amigás programok között van számontartva. Később ugyan megjelent még két része, de ezek már kisebb sikert arattak.

Ebben a stílusban nem sok játék jelent meg ezidáig, talán mert sokan félték a plagizálás bétégetőit. Most azonban itt egy stuff, ami szinte teljesen a Beast stílusában játszódik. Főhősünk Cedric, a király kovácsa. Persze a király egyik leányába - Amiga Y-be - szerelmes, és a lány is viszontszereti őt. A király ezt nem nézi jó szemmel, és megtiltja hogy találkozhassanak a szerelmesek. Hogy, hogy nem, egy napon elfűnik a birodalom jelképe, a király féltve őrzött jogara. A király egyből kitalálja, hogy csak egyetlen ember képes megtalálni és visszahozni neki azt. Ez az ember pedig.... jaaaaaaaj... .neeeee.....!!!

Nincs mit tenni, Cedric önként s dalolva vállalja a megpróbáltatásokat, és elindul a jogart megkeresni. Innen miénk a pálya.

Először a kezelésről ejtenek pár szót. Cedric a joy-jal mozgatható, a gombra ekszönözik a kezeivel. A pályán minden ellenséges objektumot megboríthatunk, szerencsére nem is jön több az ellenfelekből, a gázok pedig nem nőnek vissza (nem úgy



Első szint - a sziget.

mint a Beast-nél - shift). A tárgyakat mennyiségi korbát nélkül birtokba vehetjük. A felvett tárgyakat persze használnunk is kell majd. Cedric amikor valami érdekeset vesz észre, akkor a feje felett egy buborék jelenik meg kis fogaskerekekkel. A Space lenyomása aktiválja az alsó ikonsort. Itt a következő ikonok találhatók.

Szem ikon - a kiválasztott tárgy vagy az éppen aktuális objektum megvizsgálása

Ökör ikon - pick up, tárgyak felvételére használható

Figura ikon - visszaterés a játékhoz

Szárj ikon - az aktuális figurához beszélhetünk, ami nem csak ember lehet.

Ökör villaskulccsal ikon - use item, a kiválasztott tárgyat használhatjuk.

Jobbra-balra nyilak - az inventoryban tudunk váltogatni vele. A kiválasztható tárgyak a nyilak közötti három ablakban jelennek meg.

Bal szélső kerek buborék - az aktuális tárgy képe itt jelenik meg.

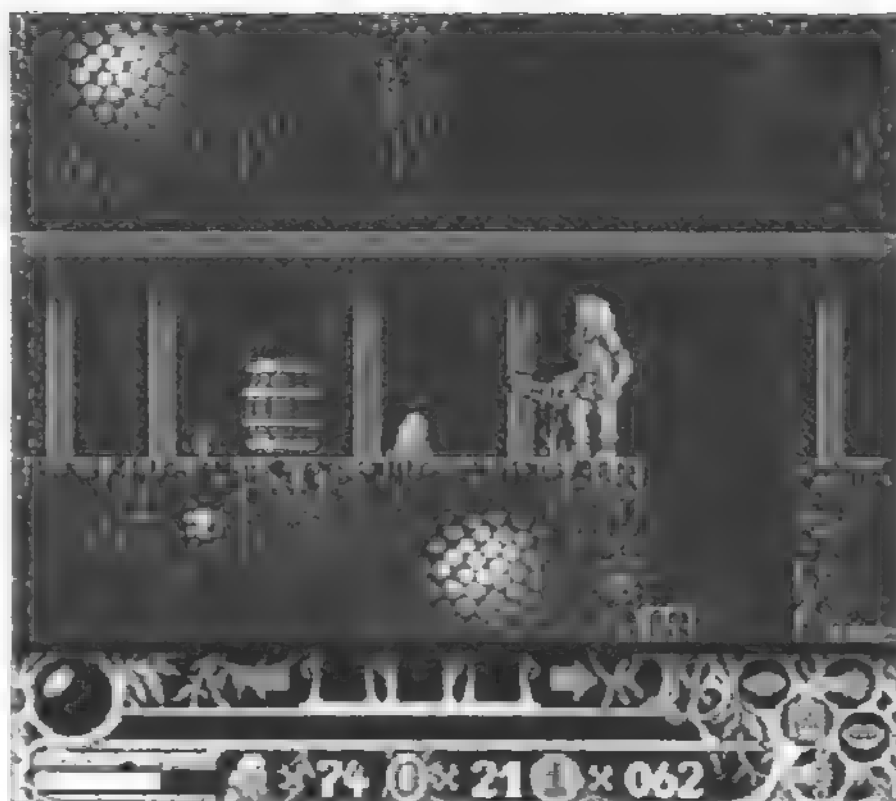
Cedric reggel frissen ébred és rövid úton deklarálja, hogy ezen a környéken is lopnak, mivel minden cumóját trombitának nézik az éj leple alatt. No sebjaj, egy igazi kalandor nem hatrál meg egy ilyen apró akadály miatt. Legelőször is nézzünk körül az erdőben. Minden felvehető érdemes felvenni, mivel nem tudható, hogy mi mire lesz jó. Utunk során találunk egy gyertyát, majd egy öl fát. Lejebb egy elhagyott tűzrakóhelyre érünk, ahol a fával megrakhatjuk azt. Már csak egy doboz gyufa kellene.... A szöveget felvehetjük ugyan, de semmi szükség nem lesz rá a továbbjutáshoz. Induljunk, és rövidesen egy kutat, meg egy vödört találunk. A kút mélységét ugyan "megmérhetjük", de egyebet nem tudunk kezdeni vele. A vödört mindenesetre tegyük a magunkévá. Balra a mocsaras résznél lelhetünk meg egy kurbli, amit mindenesetre szintén zsebretehetünk. Jobbra vissza, majd tovább. Itt egy szakadék állja utunkat. A kosarat a kurblival tekerjük vissza, majd a kósárba ugorva át tudunk kelni a mélység felett. Itt találunk egy hordó kőrányt, amiből meríthetünk egy vö-



dörrel. Jobbra haladva egy elágazáshoz érünk, ahol felfelé vegyük az utunkat. Folyamatosan felfelé haladva a következő tárgyakat kell (tudjuk) felvenni. Kalapács, majd egy adag kő, még feljebb néhány kulcs, és végül egy speckó kristály. Ezek közül gyakorlatilag csak a kőre lesz feltétlen szükségünk (a többi tárgyat a gép úgylis elszedi a következő pálya elején). Ezután dssaljunk vissza az elágazáshoz, majd lefelé vegyük az irányt. Itt egy újabb függőhídhöz érünk. A kosárba ugorjunk befelé, majd a kőelpálya közepéhez érve a kőteleket kell használnunk. Egy kanyonba ereszkedünk le. Itt jobbra a kőeken át tudunk ugrabugrálni, majd fel es máris egy adag kovakövet lettünk gazdagabbak. Vissza a tűzrakóhelyre. Gyűjtsünk tüzet és a kátrányt melengessük meg. Ha oké, akkor tovább lefelé. Itt egy kis szivattyósabb ugratgatás után egy lyukas csónakhoz érünk. A kátránnyal tömjük be a réseket, majd a jobbra keressük meg az evezőt. Vissza a csónakhoz, és egy nagyobb hullám hátán maris a következő helyszín felé vesszük az irányt.

#### Második szint - a második sziget.

Egy kis szigetre érkeztünk. Gyorsan denítsük is fel. A sziget fülső partjáról szemlélve a tenger a semmibe vész. Egy hajó parkol a dokkban, a tulaj pedig rendkívül szolgálatkés-



nek mutatkozik némi aranyrög fejében. Ugorjunk le a banyába, hönünk alatt az útkőben talált csókánnyal, és harvesteljünk egy kis aranyrögöt. A többi tárggyal kísérletezhetünk ugyan mindenfelé, de az aranyrög fejében a hajózó máris elindul velünk Zarg városa felé.

#### Harmadik szint - Zarg városa.

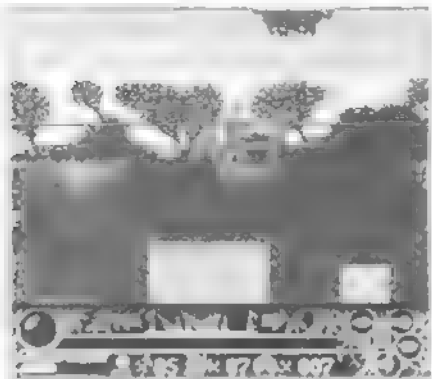
Vegre egy kis civilizáció - sóhaj fel hősünk - de persze ezt ő sem gondolta komolyan. Itt alaposan nezünk körül, mert sokféle alakkal találkozhatunk a város síkatoraiban. A Plank nevű keresztes kocsmában egy hullá részegét találunk, aki a földön fetreng. De jó neki... Kérdéseinkre elég rövid és velős válaszokat ad - hagyjuk pihzni. A börtönben találkozhatunk egy furcsa szerzetessel. Beszélgetésbe elegyedve vele rövid úton kiderül, hogy ő a városban az egyetlen tetőfedő és bádogos kisiparos. Azért került ide, mert a szar kínai árúból felrakott tetőről gyakran potyog a cserép a gyanútlan járókelők fejére. Egy páran be is perették, mivel halálos áldozatok is előfordultak..... A börtön másik ajtaja mögött egy őrszundikál. Sajnos nem elég mélyen, mivel a háta mögött található kulcsokat nem tudjuk megszerezni - állandóan felebred. Na ide később meg visszatérünk. A következő furcsa figura a helyi jó, aki éppen nagyon elfoglalt. Spórolja a varázspor és nem akarja ránc pazarolni. Persze hajlandó megmondani a jövőnket, de csak akkor, ha hozunk neki varázspor alapanyagot. Ez két dologból áll: reszelt sárkányfogból és szartott denevérszARBól. Ha ezeket meg hozzuk neki, akkor ingyé' jósol nekünk - de csak egyszer. Na nyomás tovább. A város felsőbb részein megtalálhatjuk Wadyn szobrát.







Aha! Szóval akkor saját bevallás szerint nem a Beast-ről koppintottak, hanem a LionHeart-ről. Úgyes! Itt egy másik kocsmában is kiköthetünk (ugye egy rendes városban nem csak egy kocsmá van). A csapossal erdemi beszélgetést folytathatunk, de ne törődjünk a hülyeséggel - igenis mi vagyunk a híres kalóz. Bet-



tebb találunk egy bukmekert, aki kockázással kockáztatja saját és mások pénzét. Eldicsekszik, hogy 10-szeres nyereményt fizet. Na ez van penge, később visszajövünk kifosztani ökelmét. Továbbhaladva egy zárt ajtó, és egy üzenet fogad minket. A helyi mágus éppen nincs itthon. Jobbra visszamenvén egy kofasszonyba akadunk, akitől vegyünk is egy adag banánt. Feljebb a bezárt elfel szabadítsuk ki, és tegyük zsebre. Lent a börtönben kiengedve ellopja az őt kulcsait. Úgyes kis szerkezet. A frissen lopott kulcsokkal a

város nyugati részén levő toronyba tudunk bejutni, ahol is rátalálunk egy szerencsétlenül járt sárkányra. Ha ki szabadíjuk, akkor kapunk tőle egy sárkányfogat. A sárkány egyébként igazi úr, ugyanis elnézést kér azért, mert régen mosott fogat. A frissen szerzett sárkányfoggal menjünk vissza a jóshoz, aki érdekes módon a deneverszart elfelejtette. A fogat nyomjuk a kezébe, és egyből jösz is "....dobokockákat látok, meg két számot....". Na nyomás vissza a hirtelt szerencsejatekot űző figurához, fosszuk ki gyorsan. A löve melle megkapjuk a cinkelt kockákat is. Időközben a mágus is megerkezett otthonába. Meglatogatva elsiija bánatot miszerint elvesztette kedvenc scrolliját. Persze ezt mi már régen megtaláltuk, tehát adjuk vissza neki. Cserébe kapunk egy gyűrűt. Igaz, hogy a varázseréjét csak az erdei mágus tudja. Hát persze, hogy a varázskönyvét is szívesen visszavisszük neki. A kapott kulccsal bejutunk a labirintusba (???).

#### Negyedik szint - város kettő.

Aki idáig eljutott, az most fog igazából anyazni, ugyanis most jön az ugra-bugra. A pálya bizonyos részein erőteljesen megjelennek az ügyességi részek. Nehéz lesz. A város kaput teljesen szokatlanul egy őr őrizi, aki nem akar minket kiereszteni.

Kissé nagy arca van. El kene kassé marazni a duda orrát, csak sajnos neki van egy lándzsája, nekünk meg nincs legyverünk. "...I'll be back...." Lent találunk is egy kardot egy üllőbe dofvé. Sajnos nem tudjuk kivenni belőle, mert beleszorult. Továbbhaladunk kelet felé. Egy ajtó mögött egy üstben forró olaj rotyog. Az utközben talált korsóval merítsünk belőle, majd öntsük le a kardot tartalmazó üllőt. Na mehetünk őt szabadalni. Hát persze, csak a potója volt nagy, a batorsága kevesbé. Meglengetjük a kardunkat az orra előtt, mire egyből beresád. Sajnálatja magát egy sort, meg kilenc gyereke van, meg négy felesége.... aztán félrelep. Szabad az út az erdő fele.

Hát egyelőre ennyi, a többit a következő számban.

Addig is egy rövid értékelés. A game hüen követi a nagy ősök vonalat. Főhősünk sprite-ján kívül minden grafikai elem teljesen jól lett megrajzolva. A pályák szépek, csak néhol nehezek. Pozitívum, hogy nem nő vissza minden ellentél, és nem jönnek töméntelen mennyiségben. A zene az egyik pályán teljesen hangulatos, a másikon - pl. város - igen furára sikeredett. A hanghatások olyanok amilyenek. A fejtörők közepesen nehezek, a megtalálható és felhasználható tárgyaknak néha csak a fizikai elérése okoz gondot. Vegül is a storyline az ami számít, és az szerintem egész jó. Ha valakinek tetszett a Beast, akkor ez is tetszeni fog.

SAKMAN



# apróHIRDETÉS

Hirdetési tárlánk. 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a bevezetést nyugtat (rozsszsin posztalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Ft. 701/765

PGA tokozású 68881-es mikroprocesszor eladó 5000Ft. valamint eladó egy WD 80MB-os winchester  
Tel: 79-174-624 (hetvege)

Commodore Amiga 200-es gyári csomagolásban magyar nyelvű kézikönyvvel 69 900 Ft-ért eladó  
Folk Peter  
Tel: 135-2 89

Sony CFS-DW 38LEE kétfázisú rádiómagnó gyári csomagolásban 12 hónapos Sony garanciával magyar nyelvű kézikönyvvel eladó CC-RDRT Mega Bass gyorstörölés 4 sávú hangszínszabályzó AUX-es mikrofon bemenet, keverési lehetőség nagy kimenő teljesítmény, különösen alkalmas az Amiga és egyéb sz. gépek audio kimenő hálózatosára  
Folk Peter  
Tel: 135-2 89

Amiga 4000 Fastlane Z3 1GB hardisk 0MB RAM eladó vagy 1200-esre 200-es konfigurációra cserélhető  
Tel: 361-321 728

A1200-es gépet vennék  
Tel: 409-39-23 16 óra után

Amiga 600-as sok lemezzel kompiertér eladó  
Tel: 22-326 821

Eladó stereo hangdigitizáló Amiga-hoz - erős + szoftverek - átvitár 4 000Ft  
Sinka Gábor  
Tel: 99-3-9-029

A500 A500 + gép + csatlakozók + alkatrészek  
Tel: 4-0-46-80 Tibi

Amiga CD 35 kártya eladó vagy A1200-ra cserélhető  
Tel: 204-27-55

A1200 programok lemezen és HD-n, stb. kártyák  
Csereházi Zoltán 1171 Budapest Dálnok u. 5  
Tel: 256-17-40

A1200-at vagy A500-at keresek alapkiegészítésekben esetleg bővítté Zoltán  
Tel: 256-17-40

Eladó 2db AJRA 16-2 bites profi hangdigi. programokkal A1200 A600-hoz ugyanígy CD-néz lemezek  
Tel: 122-03-03

Eladó CD - 9 CD - 2 db játékos Zoltán  
Tel: 276-99-38

Amiga 200 + kiegészítők + 4MB bővítés + 340MB HD A1200-é  
Tel: 461-361 230 Péter

A500 eladó 1MB RAM MP51230 printer Tv modulator eger kb 15000Ft-ért

Tel: 29-4-15

Keresek TR4 200-as turbókártyát RAM bővítés nélkül  
Prestis Zoltán 3-04 Szigetvári Nyitvaszó ut. 1

Szerkesztő Amiga programjait 1stahoz VB lemez A600 + 1.1 C KickStart + tartozékok eladó  
Veszek C64 drive Amiga 54 alkatrészek  
Gárdai Zoltán 7400 Káposztás köz. 27

Eladó felbővíthető Amiga500 168030CPU 68882FPU, kiegészítők, nyomtató, monitor, SCSI winchester stb. átvitár 12000Ft  
Tel: 06-26-361-680

Vannak Amiga 200-as gépek lemezek, kártyák  
Tel: 1721-444 355

Eladó A500 1MB RAM 2db csatlakozó kb. 60 lemez + box 2 db eger + pad 25000Ft  
Jaguer Tamás 6500 Buda Pándur u. 58  
Tel: 06-79-22-443

Amiga 1200 HD + floppyval 425MB winchesterrel CPU-val 4MB FastRam-mal monitorral és egyéb tartozékokkal eladó  
Tel: 46-3-5-132

Eladó Amiga 4000 + Apollo 4360 turbókártya MC68060 50MHz SCSI II CyberVision 4MB Amiga 1200 + Buzzard 1260 turbókártya MC 58060 50MHz SCSI II  
Tel: 36-46-357 596

## Amiga számítógépek javítása olcsón, rövid határidővel.

Alapgépek (A500-A4000), bővítlők vételezése, bizományos értékesítéssel is.

Vidékre utánvétes csomagküldés,

Commodore alkatrészek, IC-k,

tápegységek.

- Amiga 500/+ hardisk vezérlő 8900Ft  
RAM-bővítlővel (0MB) 13000Ft

- KickStart átkapcsoló V2.0-ról V1.3-ra 5500Ft  
V1.3-ról V2.0-ra vagy V3.0-ra 6500Ft

- 512kB bővítés Amiga 500-ba 5500Ft

- Amiga 600/1200 2.5" vagy 3.5"-os hardisk, CD-ROM illesztés kábelekkel, installálva 2900Ft-tól

- Amiga belső floppy drive beszereléssel 7000Ft-tól

Budapest XII, Királyhágó utca 2. (ACOMP)  
Regius Kornél  
Nyitva: H-P 10-17  
Tel.: 156-67-90

## Amigások és PC-szek figyelem!

A Budapesti Amiga és PC Klub majus 4-én 9 órától 18 óráig Amiga és PC Majort rendez. 50 géphez tudunk biztosítani géphez tartozó helyszínen. Várjuk az ATARI-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásárlás. Külön parkolási lehetőség. Búte lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megüdvözlöi.  
Bélelt 50Ft Géphez 200Ft/nap (monitorbeltes nincs)

Cím: Budapest - Terény Múzeumi Központ  
Budapest XXII. Nagytétényi ut. 35

Emve of ORION DESIGN

# AMIGA

## szerviz, kiegészítők

1133 Bp., Kárpát u. 7/a.

Tel./Fax: 149-7909

## HELIX COMPUTER



# SHAREWARE

## Blast! V1.0

A lövöldözős játéktípus az Amiga

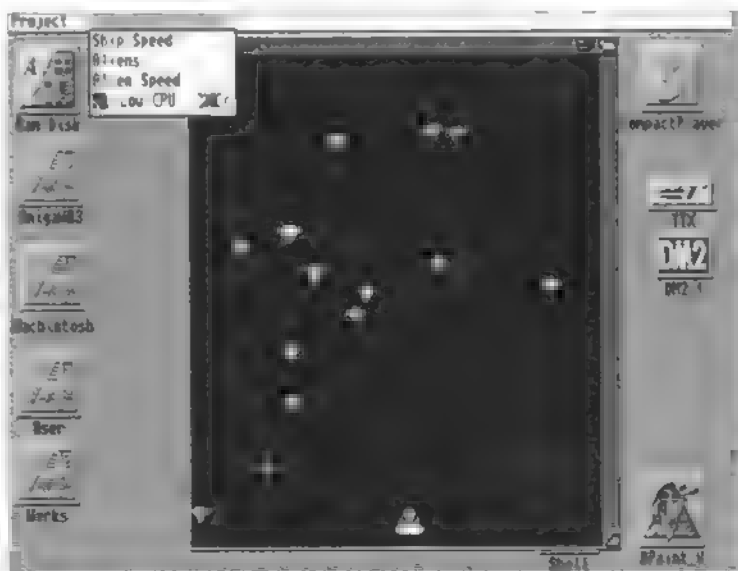
egyik nagy erőssége, a legutolsó nagy dobás a D. Hero volt, azóta csak a Galaga újabb verziói jelentenek némi felüdülést a stílus szerelmeseinek. Ez utóbbi játék (Galaga) körül idén gyanúsán nagy a csend, hisz az utolsó verziója V2.6 már lassan fél-éves. Mi lesz fiuk?

Addig is itt a Blast! Ez egy ún. WB-s játék, ami a fajtájából az első alkotás WB-n.

A játéknak több előnye is van, a legfőbb, hogy igen kicsi (19k!) és bármikor (rendszer alatt) játszható. Hasonlósága a többi Galaga típusú játékhoz szembeötlő, itt is az a cél, hogy a fentről hullámkokban támadó ellenteket megsemmisítsük.

A saját űrhajónk és az ellenséges űrhajók is 3D-s (raytrace) alkotások, mozgásuk és animációjuk igen fi-

kezdés előtt számtalan opciót állíthatunk be a felső menük segítségével



Ship Speed: Fast, Normal, Slow

Aliens: Az ellenségek száma a játéktéren

Alien Speed: Lassú, gyors.

LowCpu: Processzor típusa (maximum frame rate)

Ezenkívül szabadon állítható az ablak merete (LowCpu).

A soha véget nem érő játékot négy élettel kezdjük, űrhajónkat pedig joystick-kal irányíthatjuk.

Remélhetőleg ezt csak

norm, sajnos csak egyféle űrhajókat lathatunk.

A programnak zenéje, illetve hangja nincs, ezért is ilyen kis méretű.

bemelegítésnek szánta a további kibővített verziók előtt

Colin Hannah  
48 James St. Helensburgh  
Scotland G84 8XG

## Twinz

A Twinz egy jól ismert táblasjáték, az ún. parkeresős stílus (Match up pairs) egyik Amigas változata.

A játékot Amosban írták és a maga kategóriájában szerintem igen kíváló, végig jellemző az előre átgondolt és precízen megalkotott szabályok mellett a profi kivitelezés. A nem regisztrált verzióban csak két "set" azaz

tábla követi egymást, valamint két bonus pályá található benne.

Opciók:

Tile set – (választható kepek): People, faces, animals, numbers, food, aliens, space, electrical stb.

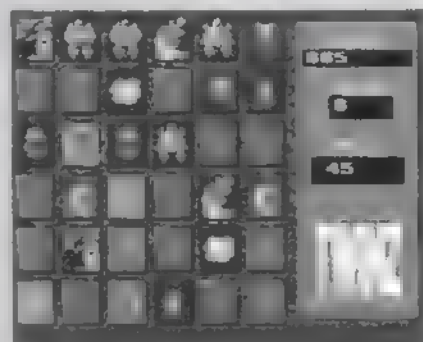
Level – (nehézségi szint): difficult, medium, namby pamby.

kevés (sietni kell). A második pályát nem csak az időhiány nehezíti, hanem olyan ábrákat kell megjegyezni amiket az ember könnyen elfelejt, elfeleveszt. Ilyenek pl. a színjelölésű el-



A játék a nehézségi szinttől függően meghatározott időn belül zajlik. Az alapdó ugyan nagyon kevesnek tűnik, de minden egyes megtalált parért plusz időt kapunk (4 second) Ha ügyesek voltunk és sikertült megtalálnunk az összes abrapárt, atjutunk a második táblára.

Az időnk itt epp annyi, mint amennyit az előző szintről áthoztunk, vagyis nagyon-nagyon



lenállások, és az árnyalatnyi színeltérésű korongot stb. Viszonylag nehéz de jó játék. (A500, 1 MB RAM, 1 lemez)

A regisztrált verzió 10 szintet, sok scannelt képet és 100k digitális hang mellett 3 zenét is tartalmaz.

mush@sneech.demon.co.uk

## Midway (PomPom)

Mint ismeretes, 1942 júniusában az USA flotta a Midway szigeteken vívott csatában legyőzte a japán tengeri haderőt, és ezzel megállította a japánok további terjeszkedését. Ennek a fordulópontot jelentő győzelemnek állít "emléket" ez a játék.

A program egy total lövöldözős játék, ami-ben meg kell védeni a támaszpontunkat, hajóinkat a hullámokban támadó japán repülőek ellen. Nekünk a kétcsövű legvédelmi gépagyút kell irányítanunk, ami folyamatosan lö (autofire).

A megjelenő ellenséges repülőek leszedése elég nehéz feladat, mert fegyverünket csak joy-jal irányíthatjuk, így a célkereszt mozgatása kissé nehézkes, szögletes. A harc természetesen csak pontszámra megy,



illetve attól függően érveget, hogy mennyi repulót engedünk el a legterből.

Jól neznék ki a pamacsok (PomPom) amiket a gépfejevünk robbano töltete hagy maga után az egen, de a lezuhano gepek hangja is igen elethűre sikerült



A játék hangulata jó, de nem igazán szép. A programnak csak A500 verziója létezik (32 színű), merete 1 lemez (no HD).

A szerző a jól ismert God Bless America (Isten áldja Amerikát) mondat-tal ajánlja figyelmünkbe a játékot.

Donovan L. Reeve  
4800. So. 84th st  
Lincoln, NE 68516  
USA.

## GetOut!

Nem csak, úgy látszik itthon is akadnak emberek akik a joy rángatás helyett az alkotó tevékenységet választják. Itt a második magyar játék.

A játékot Captain Powder of Delon Dizayn-tól kaptuk, ő(ke) az eddigi demos múlt után elérte a menetrendszerinti játékgyártási láz. Ez a játék az első alkotásuk, s mint írják, egy órai "megfeszített" munkával hozták napvilágra.

A program egy labirintus-játék, csak egy "kicsit" más, mint a többi. (A kicsit más jelzőt azért kaptam, mert első ránézésre elfatja az ember a száját.) A labirintus telepítése 1x1 pixeles, s a joy segítségével irányított pont (azaz mi) ugyan csak 1x1 pixeles.

A játék kezdetekor a bal felső sarokban látjuk kis pontunkat, nekünk

az a feladatunk, hogy a jobb alsó sarokban látható nyíl-kapuhoz valahogy eljussunk. A játék nagyon jól erősíti a gyenge idegrendszereket, emellett a hangya a labirintusban erzetet táplálja az emberben. A feladat első ránézésre tényleg igen nehéznek tűnik, ámbar Sakman ba-

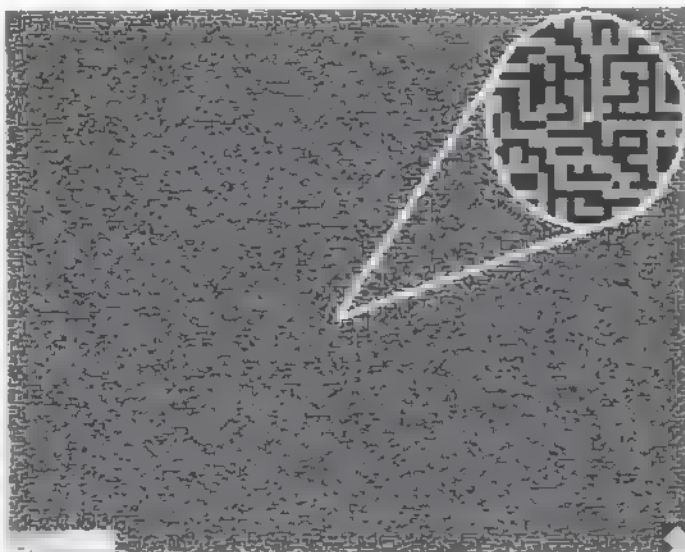
20k, ebből a zene (leccike.mod) mérete 13k, hogy a maradék 7k mit tesz ki azt nem tudom, de azt igen, hogy ez egy igen klassz, eredeti játék. Nekem tetszik.

Megnyugtatóan közöttük, hogy sokkal színvonalasabb játékok is készülnek majd. Pillanatnyilag kétfő vagy három PD-Shareware játék is várható a csapattól.

- "Most félre a szerénységgel, szerintem jók lesznek." (Powder)

Vegezetül egy "rossz" hír: lesz Get-Out 2! Remelem ez nem Hires-Laced, netán Multiscan változat lesz. Kíváncsian várjuk!

Captain Powder / Delon. Dizayn



rátom kiragadván a joy-t a kezemből 4-5 perc alatt végigszögöldött a tablón.

A programot normál A500-on és 1200-esen is tesztelték, total merete

### REVELEN

Itt az ideje, hogy teged is megismerjen a világ! Ezerl' arra kérünk, küldjél sajtókészítész, PD vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismeretlőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp. Pf. 701/765

Angier



# Levelezés

Telnek mulnak a napok, aztán egyszer csak az embere rátor a levrov írásí kényszer ami normális esetben úgy nem egészen egy perc alatt el is mulik. Természetesen most sincs ez másképp de azért megiscsak csinál nektek valamit pedig kint olyan szépen sul a nap, hogy az emberi csak úgy hvogatja valamelyik jó kis sorozó beteteje. Sajnos azonban mi tudjuk az élet nem szünetel sorrel teletöltött knglik halmazából, hanem fő-  
lősegesen megirt és a szerkesztősebbe elküldött levelek kupacából is áll, legalablis ami az én esetemet illeti. Ez van Szoktak is mondani, hogy mindenkinek megvan a maga keresztje, kinek ez, kinek az. No persze az enyém nem is olyan veszes hiszen ha jól emlékszem (tul régen volt már és nem emlékezhetek mindenre) valami Krisztus nevű pácak szó szerint is hordozott valami keresztet a hátán, amibe aztán jól bele is hall. Mindig mondom, hogy nem egészen az emberek tulajdani meg tulerőtteni magát igaz ugyan, hogy nevezett egyen teleledt (legalablis mostanában így husvét előtt löbben mondogatják a tevében), de ha lehet választani, akkor mar mégis inkább a levelkupac. Az szódával, akáram mondani hideg sorrel meg úgy ahogy emegy ha mindegy iassuk m az a rengeteg fontosság am m att kepe-  
sek voltak levelet mi ahelyett hogy valami értelmeset csináltatok volna

## Téma hegyek

Mi vel fogalmam sincs hogy kulturáltan kedvesnek vagy tiszteltnek szaitalak meg utolagos engedelmekkel úgy kezdem Sza Brazil! (Nagyan jó Sokkal jobb, mintha a Csa Kocsog megszólítás igaz ugyan hogy akkor előolvasás nélkül kidobnom a kukába és nem lenne vele melo Brazil) Elhatároztam, hogy nem követek most például abban, hogy sor-  
szamozva felosztom a levelet tartalmait de szem-  
intem most mégis az lesz a legjobb, hisz mondanivalóm nem annyira összefuggoek (Nem lesz semmi, A sokadik sor után én is így vagyok vele. - Brazil) Téma1 Amiga Ru-  
lez! Meg nem nyomoztam ki mit jelent a rulez szó, de olyan jól hangzik. Képzeld, van egy kis 286-os PC-m. Ha tegyük fel Pentiumom lenne 24 MB RAM-mal, SVGA monitorral, hangkártyával, CD-ROM-mal, 850-es HDD-  
vel, akkor is előfordulna olyan mint például az ha betöltesz egy játékot pill. (csipogás) kiment a 66 22-es for in bim edül vegye meg a 220 21-es BRUM-ot, hogy elinduljon a libe-  
toge vezetőn! És ilyenkor nyugunk fel: mi az anyja baja van ennek a kis patkanyoknak? Vagy pill... (csipogás) A program elindítása-  
hoz vegye meg a Windows 98-at. Vagy pill (csipogás) A Hatal A Kódnál nevű virus ellen-  
törte a 65 ezer lepedőért vett vinylt úgyhogy dobhatod ki a pocsba azt a szrt. Sltb, slb, slb  
Úgy döntöttem a bővítés helyett inkább ve-  
szek egy Amigót, több okból is

A fontos nem rossz, de azért ne legyen teljesen igazságtalan szegeny PC-vel szem-  
ben. Igaz ugyan, hogy nincs ra egy normalis oprendszer ami egy átlagos gépen is elfut-  
na igaz ugyan, hogy annyi nyugalma van a leg-  
több programnak, hogy az ember sokszor inkább papírt és ceruzát használna legszíve-  
sebben, és igaz ugyan, hogy annyi inkompa-  
tibilitás nincs a világon mint ezeken a jó kis kompatibilis PC-ken, de azért megiscsak va-  
lahogy el lehet véselni és meg használni is le-  
het. Aranylag jól is, feltéve ha valahogy meg-  
szokod a nyugjelt Egyébként pedig az Amigák körül sincs minden rendben. Például az én jó öreg A500Plus-amon egyik dum idon sem futna igazan jól, mert lassu is meg keve-  
set is tud az AGA gépekhez képest. Aztán nem is beszélve arról, hogy a belső drive-om tönkrement a sok Amigas Help lemez másol-  
gatása közben, és rohadt sokba kerül hozza egy új. Továbbá pedig a legtöbb új játéknak AGA kell így aztán egyre kevesbé lehet rajta  
gemelni (ez persze szerencsére nem igaz) bővíteni nem lehet, újra meg nincs pénzem. No persze lehet PC-n is játszani (ha van az embernek megfelelő gépe hozzá, nekem egyre inkább nincs), de nem ugyanaz a feeling. Legalablis nekem nem. Ámde ne-  
zük csak az okokat!

Ok1: Szerintem az Amicsi egy jó kis gép jó játékokkal melyekre nem fogjak rá hogy multimedias. Szerintem ez egy igazi fiatalos gép és még tán nem kell tartanunk a selejte-  
zéstől. Végül például a C64-et. Arról is már csak a tényleg olvastunk és mégis a legtöbb megörzték. (És a legtöbb meg a mai napig is úgy tartják, hogy a technikai különbségek ellenére is sokkal jobb játékok voltak rá mint manapság a PC-kre. - Brazil) Ok2: Az a véleményem, ah Amigas az azzal hogy megvette a gépet bekerült egy tarsi-  
dombba, melyet nem lehet olyan egyszerűen megfogalmazni. Tapasztalataim szerint a PC sek nem tartanak annyira össze. Itt kell megemlíteni az Amiga taborokat a clubokat az összetartozást jelképező szavakat (Amiga Rulez Always!, Az Amiga Él!, Világ Amigásai Egyesületek!). Ok3 PC-n alig akad mondjuk egy jó kis ritmusos dal, jó mit is írok, hisz ahhoz meg kell venni a 23 000 forintos Sound Blaszt! Ok4. Na innentől már nem tudom szá-  
valba önteni, inkább próbáld átérzeni mi-  
lyen az ha otthon játszol, vagy a szomszéd gépen, mindig felvilán a szemed előtt egy logo: Amiga. Na azért nem rossz egy Pentium se, sőt egész jó, de az majd később jöjön szóba. A fentiek alapján nem kell azt hinned, hogy én valami nagy misztikus világban élek, de szerintem amiket az előbb írtam azok mind találkoak és igazak.

Szó, szó, van bennük valami Leginkább talán a másodikként felsorolt ok az ami miatt az amigás emberek meg mindig szere-  
lik a gépeket és nem is nagyon szandeko-  
zák elhagyni, legalablis teljesen nem. Vala-

hogy az összetartás és a barátság igencsak eltunt a környekről, pedig anélkül nem megy. Nem szeretem azokat az embereket (?) akik arra kurva büszkek hogy nekik akárhany meghertz-es pentiumuk és ezer megabajtos ramjuk meg mit tudom én milyen hangkártya-  
juk meg mindenteljük van. Csak eszük nincs. Hagyjuk csak leidegesitem magam. Szerencsére szépszemmel akadnak meg mindig normális intelligens és értékes embe-  
rek, csak azokat nehezebb megtalálni a sok uvaltozó barom között.

Téma2 Computer Karacsöny. (...) (Bo-  
csanál, de a téma tulajdugsága miatt azt most kidolgoztam, néhány hónap múlva ha el nem felejttem visszatérhetünk rá. - Brazil) Té-  
ma3 Kérdések egyebek ilyeneket olvastam az Amiga GURU Doom kionos számában hogy támogatja meg elfogadja a mit tudom én milyen grafikus kártyákat meg egyebe-  
ket. Ezek szerint ahhoz a játékhöz szükséges az a bagyó? Bocs ha hülyeséget kérdezek, de hát ez van, valahonnan ezt is meg kell tud-  
nom. És ha már itt tartunk, beszélhetnél nekem az ilyenféle bővítesekről (nemtem most nem írtam nagy hülyeséget). Figyzzal! mar-  
háro szeretem az amigás demokat, ezért le-  
nátnád hol juthatnék hozzájuk. Egyedül a Mad Ellis van meg, de az rohadtul baromira tetszik.

Naszóval sorjában. Olvasd el figyelme-  
sen meg egyszer "támogatja meg elfogadja a mit tudom én milyen grafikus kártyákat" va-  
gyis nem kell neki, hanem lehet vele haszná-  
lni és akkor szebb meg jobb meg ilyenmi. Nagy különbség. A mindenféle amigás hard-  
ver-kiegészítőkről pedig nem fogok neked ír-  
ni semmi, egyrészt mert mostanában nem vagyok ugyanolyan különösebben kedves masrészt pedig nem akarom elvenni az olyan fanatikusok megelhetését itt a GURU-n belül mint pl. a Joco ur. Különben is, mint az tudjuk a levrov nem információkötles ha-  
nem helykitöltés miatt van az újságban, meg azért mert masutt is van és ide is kell. Demokhoz pedig a következőképpen ju-  
thatsz: 1. Írsz egy levelet a demológia aktu-  
ális elkövetőjének. 2. Felolvasd egy apróhirdet-  
test hogy demokat szeretnél cserélni. 3. Megveszed az AmifNet CD-t amin több száz mega demo is van. 4. Akárhogy más-  
kepp

Téma4: Most megpróbálok úgy írni par-  
sort ahogy némelyikük nektek ír. Hi Brazil. Fog-  
lalmam sincs mit írok azt se tudom meéer-  
írok, hü hlv a pápi vacszi, a cső visszajöttem mit írok? Vagy a szomszéd most rimankodik egy kis kölcsön sóért... Hogy lehet ennyi mar-  
haságot összehordani? Azért ez a lev. sem egy Mozart IV szimfonia.

Hát igen. Van néhány egészen érdekes levél is, ezeket mintegy esszé tanulmányként szaktam leközölni, mellesleg pedig van olyan is akik ez szorakoztat. Sokkal jobban szeretem az olyan leveleket, amik úgy kez-

dódnak, hogy megrendelem foietek ezt meg azt nem mintha abból nekem valami hasznom származna, de legalább azokkal a levelekkel nekem nem kell foglalkozni. Meg legalább akkor van miből kifizetni a szírgazsmit amit a levrovert kapok.

Téma5: Kérés, záras. Mivel küldtem egy választorontekot is, remelem hasznátba is veszed és küldesz nekem egy kis válaszlveletet! A levrov-ban nincs annyi hely a válasza. Persze én nem vagyok a te kicsi kutyuli-mutyuli, úgyhogy nem eszem meg a füled ha ott válaszolsz. De akkor javítsd ki a helyesírási hibákat ok? Lehet, hogy meg akartam valamit írni, de nem jut az eszembe és különben is már ejtet 12 25 van és magányosan nyomkodom az írógép gombjait az amugy csöndes szobában. Ezen okok és kófogások miatt "ha esetleg azt hinnéd, hogy meg tartanak soraim akkor ki kell, hogy díbrondítsalak hisz közeleg a vég. Egészen pontosan itt."

Balog Gábor, Budapest

Mint látod, volt hely a levrovban is a válasza. Igaz, ha nem éppen elsőnek rogadom ki a leveledet akkor nem fert volna be így azonban szépen csendben be is telt vele a levrov jóval több mint a fele, de seba! A hátralevő részben legfeljebb majd csak egy-egy mondatot emelek ki a levelekből! A fulemet pedig a kutyám sem harapja már le. Nem mintha jól nevelt lenne, sőt! Csakhat amióta elérte a 35 kilót és a súly nagyreszt izomból van, azóta nem nagyon merek vele birkózni...

#### Kis tévedés

Dear Brazil! (...) feled valaha (h. valakik) nagyon bizonygatja, hogy ti amigások vagytok, szíver-lelekkel stb. Felem ebből senki sem erez semmit. Érdekelne, hogy mekkorára kellene csökkenteni az Amiga GURU-t ahhoz, hogy a PC GURU-hoz hasonlóan könyvszerűen tűzre jelenjen meg. En 100%-ig biztos vagyok benne, hogy a PC GURU bevételeiből kompenzálni tudnátok az Amiga GURU költségeinek jelentős hányadát. Egyébként színtem emeljétek a PC GURU árát, az így kapott többletet pedig fektessetek az Amiga GURU-ba. Akinek manapság PC-je van, úgyis van pénze, ez a lépés pedig részletekről is bizonytalan hovatartozási szándékotokat, az újság meg ismét normális méretű lehetne (...)

Gaspar Marton, Eger

Nos, ha az nem elege meggyőző dolog, hogy meg mindig van Amiga GURU, akkor már nem is igazán tudok mit mondani. Mas újságokban az Amigát már szinte teljesen leírták, mi pedig meg mindig egy egész újságot szentelünk neki jölehet összevont kisse, de van. Ameddig a teljes méreteiben jelent meg, addig a PC GURU tartotta el részben, pontosan úgy ahogy azt te is jól kigondoltad. Csakhát tudod, a GURU mint olyan egy üzleti vállalkozás, ami addig működik amíg nyereséget tud termelni. Ha nem lenne világos, akkor most figyelj, segítek megérteni. Ha nincs megfelelő nyereség, akkor nincs miből fizetni a nyomdát, a ciklusokat, a telefonát, a villanyt az áramot! Ha a GURU mint cég nem fizeti ki az előbb felsoroltakat valamint ezen kívül még ezernyi adót és sarcolt,

akkor szépen jönnek a gonosz bácsik és jól seggberúgnak minket. Ergo lehet lehúzni a redőnyt, lehet szépen másik munkát keresni stb. Akkor aztán ti sem olvasnátok tovább a GURU-t, megszűnne az utolsó amigás lap is Magyarországon. Tevédes azt hinnétek, hogy a GURU üres óráinkban hobbiból készül és az eszméletlenül sok pénzünket már nem tudjuk mire költeni csak újságkiadásra. Tevédes továbbá azt gondolni, hogy ha mi amigásnak vagyunk magunkat, akkor minden eszközt felhasználva és mindenáron el kell érünk, hogy a kedvenc újságunk a régi formájában maradjon fenn továbbra is, és a PC-vel rendelkezőket addig tudjuk kasszákmarnyolni amíg nem szegyeüljük. Tevédes minket összekeverni a fanatikusokkal. El kell fogadni azt ami van, vagyis ma Magyarországon ennnyire futja egy amigás újságnak. Es lehet hogy nem szep pont főlem, de azt kell mondanom, hogy még ennek is örülhettek. Ugyanis az a nagy harci helyzet, hogy az Amiga GURU szinte jobb nyereséget termelne akkor ha megszűnne, mint a jelenlegi állapotában. Nos, ha ezek után is azt mondjátok ránk, hogy nem viseljük szívrunkon az Amiga sorsát és csak a potánkat tepjük amigás voltunkat bizonygatva, mert az nekünk milyen nagyon jól ott, akkor már csak a karomat tudom szét-tartani.

#### Miért jó a kis GURU

Hello GURU Team! Hát izé, azé egy picikét, hangyányit, hogy is mondom meglepődtem amikor az izé Zsebb GURU-t megírtátok. Először nem értettem a dologot, majd az intro átolvasása után rádobiztem, hogy milyen praktikus. Megpróbálom pontokba szedni az előnyeit. 1. Kis helyen ellér. 2. Mivel előfizető vagyok, feltűnt ez a kis helyes bontek ami persze nektek előny. 3. Boc, az atarsóknak amit most mondom (jók), de az en szemzőgemből mint megrögzött amigás az Atari oldalak kiadását inkább előnynek tartom mint hátránynak. 4. Azaz a negyedik pont. A Zseb GURU is GURU. Aknek kicsi a befű az legyen szemüvege, kontaktlencse vagy amit akar. Különben a GURU nagyon szuper. Értitek, jobb mint szodava (...)

Jóth László, Pétofbánya

Hat lessek itt egy levelet amiben szépen le van írva néhány előnye az összevont GURU-nak. Mondjuk az Atari oldalak kiadása nem biztos, hogy egyértelműen előny min. denesetre az újság homogénebb lett és "minden zavaró körülményről mentes". Errol ennyit, egyéb hozzáfűznivalom nincs, csak gondoltam berakok egy ilyen levelet is (ha hiszitek, ha nem véletlenül pont ez akadt a kezem ügyembe!). Talán csak annyit mondaneik, lehet, hogy szoda nem kell a GURU-hoz de sokkal futira jobb.

#### Assembly még még még

Hello Brazil! Kicsit elkestem ugyan a kérdőívet, s már valószínűleg nem kerül bele az összesítésbe de seba! legfeljebb megnezték a véleményemet és utána kidobjátok a lapot (vagy a taccsot). Az a teljes igazság, hogy nincs is Amigam, még mindig fanatikus C64 hívó vagyok, de mivel hamarosan magamevő kívánok tenni egy Amigát is (Hm

Hat nem is tudom. - Brazil! gondoltam kitöltöm ezt az egyebkent minden részletre kiterjedő és korrekt kérdőívet. Ugy '93 táján, mikor megjelentek az első papír GURU-k, hű olvasotok voltam, de mivel lassan kezdtetek elPCsedni, felhagytam a GURU-k olvasásával. Mióta benyomtatok ezt a 100% PC free stílust, újra veszem az újságotokat és egyre jobban meg vagyok elégedve vele! Az interjúk nagyon feldobják a hangulatot (bar a legutóbb ezt a Tsunamit szívesen megtapasztaltam volna), s a megújult assembly rovat is nagyon kedvemre való, sokkal értelmesebb dolgokról van szó mint régebben (már sorry az előző rovatvezetőnek).

Lehet, hogy sokaknak jobban tetszik ez az assembly, de azért ne felejtjük el, hogy az Amiganál és ma már úgy általában is nem célszerű a hardvert direktben megcáfolni. Legutóbbis nem mindig. Ézzel nem azt akarom mondani, hogy egy demó vagy egy játékot feltétlenül a rendszer rutinjával kell megírni (nem is lehet), de nagyon sok mindenre egészen egyszerűen kell használni ezeket, különben sok esetben kiemeltet inkompatibilitási problémákkal örvendeztet meg a gép az embert. Dehát kinek a pap, kinek a paplan.

Meg egy oldalt igazán szanhatnátok erre a rovatra, mert ez színtem több ember érdekeltne, mint az, hogy milyen feladatok voltak valamelyik okoskának rendezett számítéversenyen. Ki nem állhatom az elméleti programozást! (Pedig valóban szükség van rá. Csak nem kell kúzasba vinni. - Brazil! Indíthatnátok egy olyan rovatot, ami az Amigára történő játéktejesítéssel foglalkozna kezdve a tervezési fázissal, majd a tényleges kódoláson keresztül eljutni a forgalmazás lehetőségeihez, stb. Felsorolnátok néhány tippet és trükköt, amire érdemes ügyelnie a fejlesztőknek, vagy, hogy milyen nyelveken érdemes hozzáfekedni (...)

Gergely Vilmos, Szikszó

Nos, ebben az utolsó bekezdésben felvetett ötlet nem rossz sőt. Mellesleg pedig az utóbbi időben érkező levelek alapján lehet érezni, hogy erre a témára az olvasók között nagy része vevő lenne. Ez egyelőre a saját véleményem, de úgy hiszem a kérdőívek feldolgozása után az egyértelműen kiderül. Most már csak az a kérdés, ki is írja ilyenekről. Mert az egy dolog, hogy a jelenlegi assembly rovatvezető mondjuk elváltat meg egy oldalt, de a fent említett ötlet ennél sokkal összetettebb dologt rejt. Szerintem az ideális az lenne, ha fejlesztőket kérdeznénk meg, ők inkább le tapasztalatokat. Egy vagy két oldalra talán még kaphatnak lennének is, főbbre nem túl valószínű, hiszen ők programisták és nem újságírók. Majd meglátjuk.

Egyelőre azonban ma ezen a két oldalon már nem nagyon látunk meg semmit, hiszen itt a vége, fuss el véle, pontosabban ahogy ez egy zseb GURU-hoz illik véget ért a moka mára zárta Brazil mokatára stb. stb. hiszen ezt már mindenki tudja kívülről. Na majd jövő hónapban folytatjuk.

Brazil



# A CeBIT'96

Mivel gondolom mindenki a tényekre kíváncsi, ezért az lenne a célszerű, ha sorban érinteném az Amigás kiállítókat és az ott látott fejlesztéseket és jövőbeni elgondolásokat.

**AMIGA TECHNOLOGIES:** Az Amiga Technologies hatalmas méretű standon együtt volt az ESCOM-mal, két szintes standjukon minden volt ami szem-szájnak ingere és az agyat alaposan beindítja. Nekünk is sok kérdésünk volt, de erről majd később! Ki voltak állítva az újra gyártott 1200, 4000 gépek, csak a tömeg volt akkora, hogy ezekhez alig lehetett hozzáférni. Valamint itt debütált az ÚJ AMIGA(!) az Amiga WALKER, amely teljesen új koncepció. Kérdéseimre elmondta a gép előtt álló mandró, hogy a gép moduláris felépítésű és nagyon jól bővíthető, de ez csak egy prototípus és még sokat akarnak rajra változtatni.

#### Technikai adatok

- 60EC030/40 Mhz CPU
- HDD
- HD FDD
- 4x CD-ROM
- 5 MB Ram (1MB Chip, 4 MB Fast)

Amikor ezt meghallottam meghűlt bennem a vér és mondtam, hogy ez nagyon kevés. Azt mondták, ez még változni fog. Remélem a Chip Ram majd bővíthető lesz akár 8Mb-ig.

- Alaplapon bővíthető 2MB Chip és 128MB Fast Ram-ig
- CPU sin
- Daughterboard sin (ez azt takarja, hogy a felhasználó olyan daughter boardot tesz bele ami neki jó, ha akarja akkor nem tesz bele, ha pedig bővíteni akar akkor Zorro III, vagy PCI áll egyelőre rendelkezésére, természetesen a

daughterboardok tetején van egy másik daughterboard sin, így több daughterboard is rakható a gépbe).

- Futursztikus design (lásd kép). Ijedtségre semmi ok, mert a gép a daughterboardokon keresztül akár big tower nagyságig pakolható fel.

- Az ára ennek a confignak kb. 1500 DM, de bármilyen configot szállítanak majd.

Bemutattak a 15" és a 17" monitorokat is, melyek multisyncnek és az áruk is aránylag alacsony.

- 1438\$ 14" 599DM
- 1538\$ 15" 699DM
- 1738\$ 17" 1599DM

**ELECTRONIC DESIGN:** Bemutatta a GenLockokat és az új nonlineáris vágórendszert, amelynek a neve CAVIN. Két videomangó és egy Amiga 4000-es fantasztikusan jó felhasználói környezetében lehet megvágni az anyagokat. Real Time digitalizálja a videokról a képkockákat és 3 síkon szerkeszthetjük az írandó anyagot minőségromlás nélkül. Az anyagba belevághatunk akár animációt is. - Ára kb. 1800 DM

**VILLAGE TRONIC:** sem hogy folyt a becsületén. Elkészítettek a 2000-be való 68060/50 Mhz kártyájukat és valószínűleg fognak fejleszteni 4000-be és 1200-be is. Szinten bemutatásra került a Cobra 1200 Turbo kártya, amely 68030/50Mhz-es. 4db Amiga 4000 tower volt hálozatba kötve az Ariadne ethernet kártyájukkal és természetesen minden gép rajta volt az Inetneten.

**SCALA:** a Scala standon ugyan a Scala MM100 Pc-s verziója debütált, de nekünk amigásoknak elmondták, hogy addig nem tudják

fejleszteni a scalat amíg az AMIGA TECHNOLOGIES nem fejleszti tovább a Chip Set-et, mert a MM300 és az Intochannel500 teljesen kihasználja azt. Ha belegondolunk és láttuk már ezeket a programokat működni akkor tudjuk, hogy sajnos így van.

Összefoglalva: A CeBIT'96 nagy előrelépés az Amiga történetében, hiszen 2 éven keresztül nem volt Amiga a CeBIT-en, és most új géppel debütált. Mindenki fejleszt és óriási jövőt látnak az Amigában, s főleg PPC Amigában, de természetesen ez jogos. Sajnáltam, hogy PHASE5 nem állított ki, de biztosan volt valami fontosabb dolguk. Mint az köztudott ők fejlesztik a PPC processzorra az Operációs Rendszert. (Bár egyesek szerint csak átírják, de szerintem az sem egy egyszerű munka)

#### EMBEREK.

AZ AMIGA NEM VESZETT EL!

Én magam sajnálom, hogy a Guru mérete így összezsugorodott, de ez annak köszönhető, hogy nem vesztek meg. Ha azért nem veszed meg mert nem tetszik amiről írnak, akkor vegyél egy tollat meg papírt és írd meg miről szeretnél információt kapni, ezzel segítsd az újság készítőinek munkáját, vagy ha nincs tollad ülj le a terminál elé és íj E-mailt a Guru címére! Amúgy az Amiga Technologies is ugyanezt mondta, ha az amigások nem vásárolnak és nem segítenek új felhasználókat szerezni akik majd gépet vesznek, akkor nem lesz pénz a fejlesztésre és akkor mi Amigások öljük meg a saját kedvenc gépünket, mert ők akarnak, de kell egy basis!

LoY/Crimson Jihad  
loy@goliat.eik.bme.hu

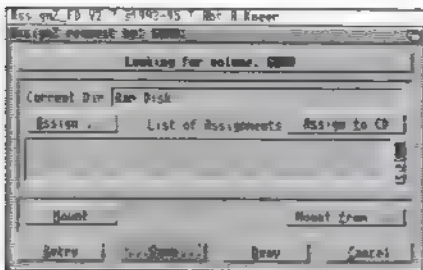
# PC ZONA

## AssignZ V2.7

### Egy assign-manager

Az assign-ok kezelése sok esetben problematikus a felhasználók számára, annak ellenére, hogy rendkívül nagy rugalmasságot biztosítanak a programok futási környezetének kialakítására. Ennek megfelelően több segédprogram is támogatja az assign-ok kezelést.

A „Please insert volume xxx in any drive” requester helyett a program képernyője jelenik meg és lehetőség van a hivatkozott szimbolikus névhez könyvtárat rendelni, a kért egységet mount-olni, vagy egyszerűen elutasítani a kérést.



A program ún. crippled shareware, azaz a nem regisztrált változat korlátozást tartalmaz: nincs lehetőség a konfigurációs file mentesére, de ASCII editorral elvegezhetők a szükséges beállítások.

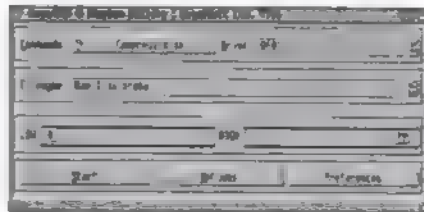
## MegaDMS V1.05

### Grafikus felület

A DMS mostanra szinte kizárólagos teljes lemezes tömörítő-programmá vált, a korábban létező társai gyakorlatilag a feledés homályába merültek. Mivel a program a mai napig csak parancssoros, széles lehetőséget biztosít a programozóknak a grafikus felületek készítése, ill. a más programokba történő integrálás terén.

A MegaDMS egy MUI alapú grafikus felület, mely szinten minden DMS funkciót lehetővé tesz (1.11-es verzióig mindet), továbbá néhány kényelmi szolgáltatást is nyújt, pl. file-törles.

A programhoz csak német nyelvű AmigaGuide formátumú dokumentáció tartozik, de a program már a locale.library használata miatt angol nyelvű is lehet.



A program shareware, regisztrációs díja \$20, vagy 10 DM. A regisztrálatlan változat korlátozás nélkül működik csak az összeg elküldésére figyelmeztet több alkalommal is.

## WBSStartup+ V2.7

### Programindítás másképp

A Workbench betöltésekor automatikusan indítandó programok tárolására a SYS:WBSStartup könyvtár szolgál. Azonban a programok kezelése csak a programok mozgásával történhet (vagy benne van a WBSStartup-ban, vagy nincs benne).

A WBSStartup+ segítségével egyszerűbb módon, mindössze egy kapcsoló állításával szabályozható, hogy futtatásra kerüljön-e a program vagy nem. Sőt, ezenkívül az elindításra kerülő programok prioritása is állítható. Lehetőség még van interaktív módon történő rendszerindításra is: a Ctrl, Shift, Alt billentyűk lenyomásával elérhető, hogy akár minden program indítása előtt a felhasználó engedélyt kérje.

A program post cardware, azaz a szerző csak a felhasználó lakóhelyét, ill. országát ábrázoló képeslapot szeretne kapni. A program használatához OS2.0+, a preferences program használatához OS3.0 szükséges.

## WBS 1.2

### Ugyanaz másképpen

A WBSStartup célja szintén a Workbench-csel együtt indításra kerülő programok kezelése. A névha-

sonlóság ellenére más szerző programja, mint a WBS+, bár a szerző nem titkolja, hogy jelenleg csak a WBS+-szal használható a program, mivel a Start funkciót még nem valósította meg.

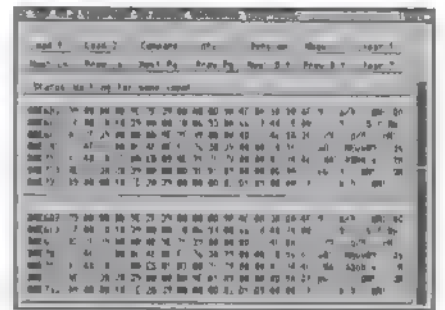
A WBS+ számára nem szimpatikus preferences programja helyett írt egy másikat, amely lehetőséget biztosít az egyes programok Tooltype-jainak szerkesztésére is. E program jelenleg az ikonnal nem rendelkező programokat nem képes kezelni.

A program freeware és a teljes C nyelvű forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

## CMP V1.5

### Bináris összehasonlítás

Néha szükség van két látszólag azonos file összehasonlítására, hogy eldönthető legyen, hogy tényleg azonosak-e, vagy ha nem, akkor mi a különbség közöttük. A legtöbb C fordító tartalmaz szöveges file-okra hasonló segédprogramot (diff), de bináris file-okra nem mindegyik fordítóé használható (pl. a SAS/C diff-je nem).



A CMP segítségével grafikus felülettel vezérelve végezhető el az összehasonlítás. Nem csak az eltérő byte-ok kereshetők meg, hanem lehetőség van az ún. version stringek (\$VER) gyors összehasonlítására is. A program használható a Shell parancssorából is a file-nevek megadásával.

A program freeware, a használatához OS2.04+ szükséges.



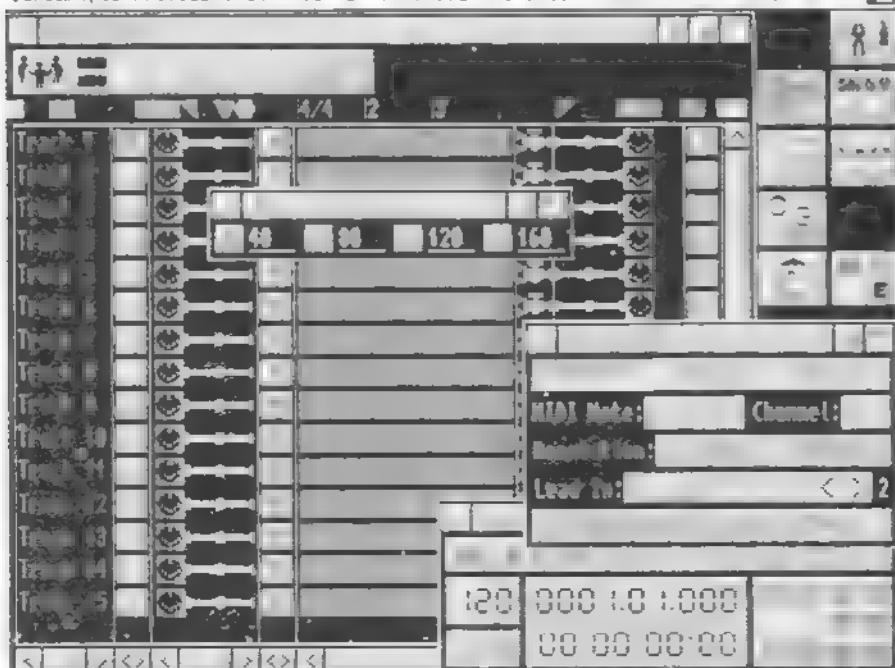
# Bars & Pipes Professional

Amigan nincs igazán nagy hagyománya a MIDI-zesnek, pedig a gép teljesítményében ez is messze benne van, csak éppen Commodore-ek nem építettek a gépbe default MIDI kontrollert. Az Aton gépek nagy többsége (típusa) tartalmaz gyári kontrollert, ezért a programtámogatás

nem), viszont a hangszer lejátszásába, burkolgatorbejébe beleszólhatunk. Egyes MIDI eszközök (szintetizátor-agyakra) beszélünk legtöbbször) lehetőségei tagabbak, plane a szignálművelettel rendelkező rendszerek (valos idejű visszhang, stb.). A MIDI-n belül is többféle szabvány látott napvilágot

A program pedig nagyon profi, kezdők egy pillanat alatt elvesznek benne annál is inkább, mivel szinte minden ikonvezérelt, meg az egyes funkciók kijelölése is (persze menüből is elérhetők ezek). A szerkesztés a MIDI sequence-rekre jellemzően balról jobbra (kotta) halad és teljesítménytel grafikusan történik (átkapcsolható hangjegyes kijelzésre is). A program 12 fő funkciója (pl. tempo palette, tool box, song construction, mix maestro, metronom, sequencer) ikonokkal lettek kirakva a jobb oldalra és bárhol elhelyezhetők külön-külön is! Az egész program lehetőségei annyira szerkeázgatóak, hogy teljes leírást senki se várjon tőlem, a B&P mindent tud, amit én a midi-ről valaha hallottam, valamint ott a sok kényelmi funkció is (memoria-megtakarítás, exploding window, stb.). Zenét sajna (megfelelő hardware híján) csak elméletben szerkeszthettem vele, de így is bizvást állíthatom (mokooshkaym), hogy ennél jobb

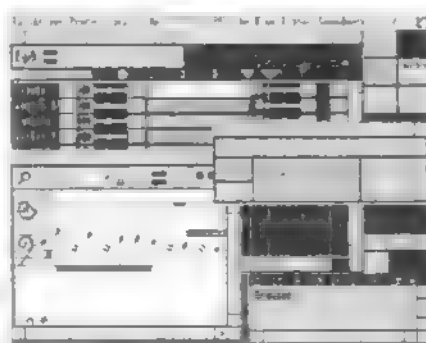
Bars&Pipes Professional 1.0e © 1991,1992 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd.



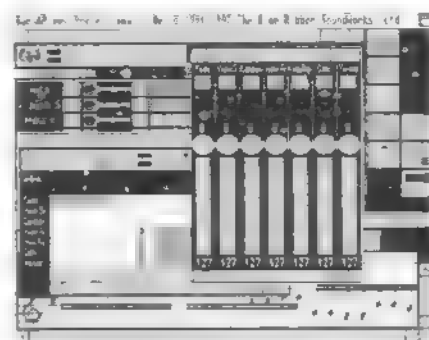
kezdettől fogva igen erőteljes volt a teret, a zeneszerkesztéshez szükséges elemeket állítva. Amigan bizony ki kell adnunk néhány száz forintot a zsebünkbe, ha géphoz ilyen egyseget akarunk vásárolni (vagy építeni, nevéseges az alkotásigénye). Mivel az amigás zeneszerkesztés többsége csak a negy darab 8 bites digitális csatlakozással, elmondanám a MIDI lenyegét

(GS, GM). Ha amigan MIDI-zünk, nekünk is szükségünk lesz egy ilyen külső egységre, vagy egy MIDI bemenetekkel rendelkező szintetizátorra (ha csak agyat veszünk, az jóval olcsóbb). A hangszerek sorszáma szerint vannak megjelölve, s minden számhoz adott hangszer tartozik (a hangszerek száma általában 128, a bővített szabványokban 300 fölé is mehet)

Maga a MIDI szó lényegében egy digitális hangszerek-elfutató rendszer, ami úgynevezett szabványos protokollal, üzenetváltási rendszerrel rendelkezik, tehát a lehetőségeink bizony korlátozottak mondjuk egy trekkerhez képest. Azonban e rendszer is nyújt lehetőségeket bizonyos kreativitásokra. A MIDI hangszerek is szabványosak, általában nem változtathatók (legalábbis maga a hangminta



Most már teljesen okosak vagyunk, de akiről bővebben is érdekel a MIDI, az ugyanis találhat kiváló könyveket magának. Most mondja Angler, hogy a Bars & Pipes Professional szabadon letölthető Internetről, így elvileg bárki hozzáférhet a teljes verzióhoz, mindennel együtt (úgy látszik a cégnek nem hozott sokat a konyhára)



szerkesztőt keresve sem találhattok! A programban egyszerre 18 ablakban láthatunk (elvileg) információt az aktuális zeneről, a preferenciasban pedig a látványostól (exploding windows) a hasznosig (memory savers) mindent elállíthatunk (valamint sok ablaknak van saját menürendszere is). Nem is tudok többet írni, hiszen erre igen keves ez az egy oldal, de aki majdán rászanjja magát MIDI-zésre, annak én csak ezt a prográt tudom ajánlani. Azt viszont meg feltétlenül megemlíteném, hogy (Angler szent) a B&P csak saját formátumú MIDI file-okat kezel, más formátum beolvasása csak konvertálás után lehetséges.

Mi Di.Jon

# Technosound Turbo 2

Ódonke fogta a macskát, leszorította a földre szájál a mikrofon fele és rálépett a farkára (a macskának). Az állat ordítása hamarosan számokká alakult és Odonke CatKiller MOD filejában tűnt fel újra mint hangszer,

```

E1 ECHO          2 STEPS ON DOWN
E2 REverb        2 DREX
E3 S-17          2 A-17
E4 PHASER        2 T-17
E5 PHASER        2 C-17
E6 P-17 AND P-17 2 D-17
E7 S-17 AND S-17 2 A-17
E8 S-17 AND S-17 2 C-17
E9 S-17 AND S-17 2 D-17

```

MIAU néven. Ugye ismerős? Akinek nem, az meg nem használt hangdigitalizálót amigan, és így rengeteg jó dologról maradt le. Azonban a digitális egység nem ér semmit egy megfelelő program nélkül, amivel maradektalanul kihasználhatjuk a digitálisben rejlő lehetőségeket. A TT2 pont egy ilyen program. Bővebb megfogalmazásban: 8 bit stereo sampling/editing/effects/tracking software (a stereo függ a digitális hardvertől is!). Nézzük csak így sorjában

## Sampling

Ez magyarul a lényegbéli hangdigitizést (mintavetelezést) takarja, vagyis hogy (kezdőknek mondom) a hangjelet a digitalizálónk átalakítja számokká, és a program feladata ezek megfelelő értelmezése. A TST2 igen profi minőségben is képes digitálni, de persze (pl. beszédhez) le is ronthatjuk a mintavevési frekvenciát (kevesebb ram, rosszabb minőség). Természetesen rendelkezésünkre áll Hard Disk Recording opció is, de nem csak "egyszerűen", hanem például lehetőség van Hard Disk Sample Sequencer-f is kemé!

## Editing

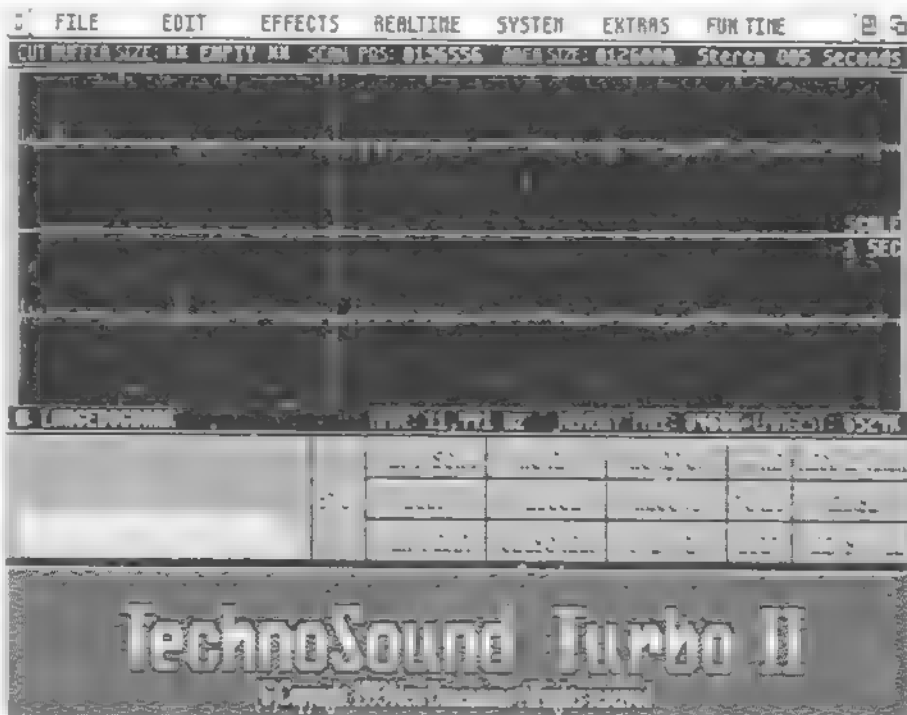
Bedigitizált hangunk ritkan felel meg igényeinknek, ezért bizony szükség

van változtatásokra. Leggyakrabban egyes részek kivágása-betoldása a hangmintába, finomhangolás, esetleg két minta keverése. E programban minden adott, amivel mértre szabhatjuk hangunkat: minden funkció igen kényelmes és jól használható (cut, copy, splice, paste, insert, mix, delete, chop, flip)

## Effects

Na, számomra ez a legjobb és legelvezetesebb dolog az életben (amigan). Nincs jobb, amikor az ember hangjából torpe vagy éppen ör-

"Fun Time" nevű menüpont is, ahol fix paraméterű (az elsőkben változtathatunk az értékeken) effektek vannak bennünk, főleg beszédtorzításokra hivatottan! Itt összesen 18 real time jopolasag várja, hogy hangunkat felvigye, levigye, vibráltassa, visszhangoztassa vagy éppen Evil Dead (illetve Nightmare on Oak Street) modulációval változtassa horrorfilmbe illő szörnyű vartyogássá (vagy valami hasonlóvá)



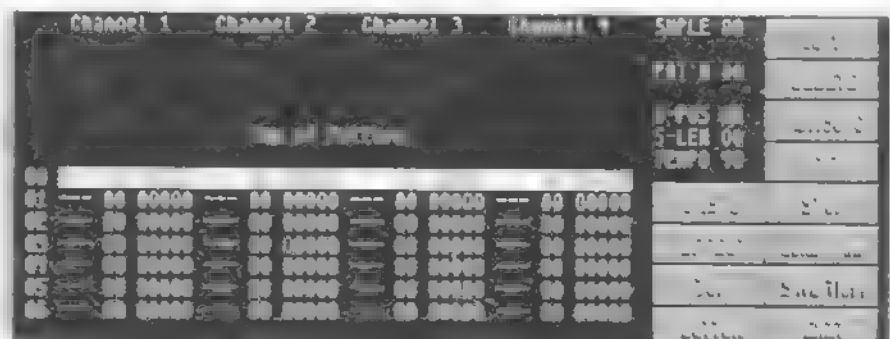
## Tracking

Nos igen, a program tartalmaz egy trekkert is (ha ugyan erre utal ez), ahol mindjárt fel is használhatjuk frissen digitizált hangmintáinkat. Azonban ne várjon senki sem egy nagy lemezmű és mindenre felkészített szerkesztőt. A TST2 beépített trekkere egy egyszerű negy-csatornas editor

Osszegzés-  
keppen: nagyon

jó! Használható és nagy tudású program a TST2, minden funkció megtalálható benne, melyre szükség lehet a digitálisan rendezendő anyagoknak

M.Digi Jon





# CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal  
együtt Amigára is  
**2.200,- Ft.**



- DAT-ról
- CD-ről
- Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

**Kirják Tibor**

1115 Budapest, Somogyi út 11.,  
Tel.: 203-9752

## SONY MUSIC JÁTÉK

95/10-11

Orbán József, Szentendre  
Kiss Albert, Komló  
Bajor Imre, Budapest X  
Kassai Ottó, Budapest XVI.  
Nemeth Karoly, Szeged  
Kiss István, Bakassagyarmat  
Kolosi Átila, Budapest XIII  
Horváth István, Szekesfehervar  
Barna Géza, Pécel  
Horváth Tamás, Buk

95/12

Kassai Norbert, Budapest V  
Marosi Gergely, Kaposvár  
Herceg Ferenc, újszász  
Nagy István, Budapest VI  
Kutas Zoltán, Siofok  
Illés Róbert, Vamosszabadi  
László József, Budapest X  
Dobo István, Harkány  
Kis Gábor, Esztergom  
Kovács Péter, Budapest XXII  
Kormos István, Nagykanizsa.

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

## INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja


Egyéb kívánság (játékprogram): .....

Egyéb kívánság (lelt. program): .....

Név: .....

Cím: .....

### Megrendelőlap

PC GURU 83/1  
PC GURU 83/2  
PC GURU 84/1  
PC GURU 84/2  
PC GURU 84/3  
PC GURU 84/4  
PC GURU 84/5  
PC GURU 84/6  
PC GURU 84/7

db \* 120 Ft =

Ft

PC GURU 85/1 2  
PC GURU 85/3  
PC GURU 85/4  
PC GURU 85/5  
PC GURU 85/6  
PC GURU 85/7  
PC GURU 85/8  
PC GURU 85/9  
PC GURU 85/10  
PC GURU 85/11  
PC GURU 85/12

db \* 170 Ft =

Ft

GURU 82/1  
GURU 82/2  
GURU 82/3  
GURU 82/4  
GURU 82/5  
GURU 83/1  
GURU 83/2  
GURU 83/3  
GURU 83/4  
GURU 83/5  
GURU 83/6  
GURU 83/7  
GURU 83/8  
GURU 83/9 10  
GURU 83/11  
GURU 83/12

db \* 70 Ft =

Ft

GURU 84/1  
GURU 84/2  
GURU 84/3  
GURU 84/4  
GURU 84/5  
GURU 84/6  
GURU 84/7  
GURU 84/8  
GURU 84/9  
GURU 84/10  
GURU 84/11  
GURU 84/12

db \* 100 Ft =

Ft

GURU 85/1  
GURU 85/2  
GURU 85/3  
GURU 85/4  
GURU 85/5  
GURU 85/6  
GURU 85/7  
GURU 85/8  
GURU 85/9  
GURU 85/10 11  
GURU 85/12

db \* 120 Ft =

Ft

**Összesen:**

Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokkal  
utánvételei kúdigok ol a részemre  
küldjenek belizetési csekket:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre belizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)  
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)  
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)  
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

# BEILAVILA

**THE JAZZMA (For Gorno)**

meglehetősen szórakozó  
tenetű filmen Cindy Crawford és  
William Baldwin játssza a főszerepe



ket. Cindy egy kőmenős csodabog-  
ászti alakít, aki összetűzésbe kevere-  
dik egy volt KGB-ügynök bandájá-  
val. Max hamar felméri a helyzet  
nagyságát és természetesen ved-  
elmébe veszi a hölgyet. A porcról  
percre fokozódó helyzetben jelle-  
zőtör a szerelem is, mely nem ismer  
határokat...

Az egész film Kate és Max menekülése körül bonyolódik Miami-ban. Természetesen nincs hiány verekedésekben, üldözési jelenetekben, és persze robbantásokban sem. Andrew Sipes rendező szerint "Ez a film nem más, mint egy vad szövegjáték", csak az a kérdés, hogy ez miért lesz elég?!

**RÉS A PAJZSON (Broken Arrow)**

John Travolta ez alkalommal egy  
veterán gőzös, igazán erős figurát  
formálhat meg az április 18-án be-  
mutatásra kerülő filmben: Decline  
(John Travolta) és Hale (Christian  
Slater) kollégái; több hősök. Ám  
egy küzdelem során elkövetett bűnük  
miatt a börtönből halálos ellenség  
lemez, megkezdődik a verseny levegő-  
ben és földön, melynek tétje egy el-  
vesztett nukleáris fegyver megszerzé-  
se.

A *Black Swan* Howie látványtervezéseit  
Folger Grazi munkájának köszeli, aki a  
Hollywoodban a Csongorokapu lenyű-  
gző megvalósítását is felelt. A for-  
galókönyvet Graham Yost írta, s mint  
kezdő és követő, az a Földetenül for-  
galókönyvét is. *Black Swan* a film-  
ben, hogy Kelly szerepét a legendás  
táncosnő, Howie Lang alakította. Ak-  
kor nemek, akkorom volt az a bém-  
lakozó, *Black Swan* szelint Howie  
megéltetné. *Black Swan* akciós-forga-  
tásból, amelyre jó. John Woo pedig  
lenyűgöző vizuális stílusú, különleges  
akciófilm rendező. A film már csak  
azért is érdemes megnézni, hiszen  
szokás szórakozni kulturfilm.



**ÉRTELEM ÉS ÉRZELM (Sense and Sensibility)**

Ez a film Jane Austen 1811-ben megjelent regényének első filmes adaptációja. A film két nővér, a gyakorlatos Eliza (Emma Thompson) és a szenvedélyes Maria (Kate Winslet) történetét meséli el, Ang Lee rendezésében. A történet a címnek megfelelően igencsak érzelmes, ugyanakkor határozottan érte-

mes mondanivalóval. Henry Dashwood halálakor öröksége első házasságából származó fiára száll, míg jelenlegi felesége és kényszerűen együtt élő fia a másikkal otthon nélküli magánéletet él. A két család tagjai vegyes érzelmekkel fogadják a helyzetet, a halk szavú Edward (Hugh Grant) és Eleanor között szerelem szövődik, még a szenvedélyes Marianne (Keira Knightley) is (Greg Wise) kevesebb szenvedélyes viszonyra. A film vége a nővé-



nek megalkodták a lényükben rejtő szociális ellentétek egyensúlyát, s a XX. századi történelmet véget érz. A modorú, öltöző néző pedig előgedetlen konstataciója, hogy megnézett egy igazán romárikus, de nem házatlan, csapódós filmet.

Az Értelen és értelen tárgyak könyvéért Emma Thompson Oscar-díjat kapott. Igaz három évig dolgozott rajta, de úgy látszik megérte.

### Event Index

1. Sorold fel három John Woo rendezésében készült filmet!
2. Melyik két kategóriában jelölték John Woo-t a legjobb rendezőnek?
3. Milyen filmet hoz kompozíciós még Hans Zimmer?



# Hírek

## Project Walker

Marcius 14 és 20 között, a világ legnagyobb kiállításai között szomon tartott hannoveri CeBIT-en, az Amiga Technologies új Amiga modellit mutatott be a nagyközönségnek. Az AT az új modellel szeretné kiterjeszteni az Amiga gépek piacát a „háladó” hazi felhasználók és a félprofesszionális kategória felé. A modularitás, a futurisztikus design és a modularitás az új modell főbb ismérvei (Ez a modell lesz végül is a korábban A1200+, III. A1300 neven emlegetett gép...)

A legelső szembetűnő dolog az teljesen „designos” forma, mint ahogy néhány véleményben megjelent: a „por-szívó” kinézet. Az AT véleménye szerint a forma lehetővé teszi, hogy az emberek büszkén az asztalukra helyezték a Walkert és ne rejtsék az asztal alá. Azok számára, akik nem képesek a formával megbatározni (valószínűleg) az alaplap külön is megvásárolható lesz.

A formatervezett ház azonban csak nemileg megújult belsőt takar, a főbb építőelemek még nem változtak, csak a némileg átalakultak. A berendezés szíve egy 40 MHz-es 68EC030, mely felületszerezve helyezkedik el az alaplapon. Az FPU számára várhatóan foglalat lesz, de a kepen is látható alaplapon csak foglalat helye látható. A valós idejű óra alaptartozék lesz a gépben.

A memóriabővítést szolgálja a két SIMM foglalat, melyek segítségével 128 MB-ig bővíthető a FAST RAM (más információk szerint csak 96 MB-ig). Gyanlag

4 MB FAST RAM-ot terveznek, és 1 MB lesz a CHIP RAM merete (igaz ez utóbbinál szinte mindenki értetlenül állt, hogy miért nem 2 MB meretű). Az új meretű es alaku alaplap megfelel a PC-s világban „LPX”-nek nevezett PC-s alaplap meretnek, és a rögzített szolgáltatók is a megfelelő helyre kerültek. Ennek révén a továbbiakban viszonylag egyszerűvé válik a megszokott PC-s házakba történő esetleges áttepítés.

Az alaplapon egy új, eddig még nem ismert bővítősávval (mely két darabból áll) is találkozhatunk, mely lehetővé teszi (további panel segítségével) CPU / Zorro / PCI és Video bővítősávba illeszkedő kártyák használatát. Az alaplapba illeszkedő ún. daughter board változatok típusú bővítősávokat tartalmazhat, melyek számtal függhet a gép dobozának függőleges meretét meghatározó (a kepen nem szereplő) elem magassága. A ház e középső eleme révén akár torony kivitelű is lehet a gép.

Az alaplap új eleme a SuperIO chip, mely újdonsága az enhanced parallel port (EPP), mely a PC-s világban már szabványnak számít. Ennek legnagyobb előnye a gyorsaság, mivel az Amiga parhuzamos portja eddig is kétirányú volt. A nagyobb sebességet az új printer device is igényli, mely végre lehetővé teszi a 24 bites színes nyomtatást. Az új IC FIFO-s soros portot is rejt, MIDI interface-t támogat. A hard disk és a CD-ROM EIDE vezérlőt kap, míg a floppy interface lehetővé teszi PC-s HD-s drive-ok használatát. Ezzel felesleges-

se voltak a korábbi félsebesű (és drága) típusok, azonban a kompatibilitás kérdése (főleg a játékok esetében) ismét probléma lehet.

A gép hazának első részében kapott hely a floppy meghajtó és a négyszeres sebességű CD-ROM meghajtó. Ezek és a korábban már említett új hardware elemek támogatását a géppel együtt szállított 3.2-es AmigaOS látja el. A 3.2-es (V43) KickStart is átépíti az 512 kB-os meretet, az új változat már 1 MB-os lesz. A 3.2-es rendszer hibajavításai közé tartozik, hogy megszűnik a hard disk 2 GB-os korlátja (melynél a lemezkapacitás negatívba váltott)

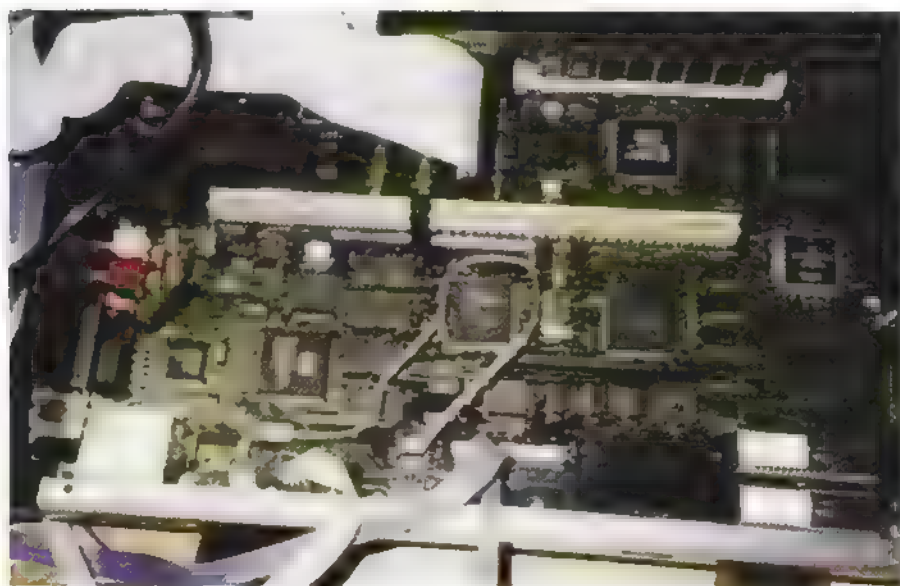


A gép elején található az egér és a joystick, továbbá az A4000-ben megismert mini-DIN billentyűzet csatlakozó. Bár a prototípus tartalmazott PCMCIA csatlakozót is, a hírek szerint a végleges változatban nem lesz benne.

Az új modell várhatóan a nyár végére kerül az üzletbe, nagyjából a CeBIT Home kiállítással egy időben. A modell árát még nem hozták nyilvánosságra, arra hivatkozva, hogy az egyes összetevők (pl. CD-ROM, RAM stb.) árai addig még jelentősen változhatnak. De várhatóan több lesz mint 1000 dollár.

Bár mindenki Walker néven emlegeti az új modellt, ez még nem a végleges neve az új Amiganak. A CU Amiga angol magazinnal meghírdették egy közös pályázatot a gép nevére. A leveleket a walker-compo@cu-amiga.demon.co.uk címre várják és az első helyezett egy Amiga Surf, a második helyezett egy Amiga Magic Pack-kel lesz gazdagabb.

AMIGA Technologies  
Berliner Ring 89  
D-64625 Bensheim  
Tel +49 6252 709 195  
Fax +49 6252 709 520



# Maxxon PLP

## NYÁK tervezés Amigán

Az elektronikával valamilyen szinten foglalkozók, még ha csak hobby szinten is, nagy valószínűséggel számítógépet is használnak. Mivel az Amigasok általában meglehetősen kreatív teremtmények, velük szintén előfordulhat a két műfaj iránti együttes érdeklődés. Az elektronikus készülékek építésénél az egyik legnagyobb gondot a nyomtatott áramkörti lapok manuális elkészítése jelenti. Az áramkörti panel megtervezését a számítógép, a rajzolat felvitelét pedig a fotóeljárás jelentősen leegyszerűsítik. Egy egyszerűbb, ám amatőr feladatok elvégzésére alkalmas program a Newio, melynek rendkívüli előnye, hogy egy 512 kB-os A500-on is kifogástalanul működik. Kétoldalas panelek tervezhetőek

Ez a program már profi igényeket is kielégít.

## Kezelés

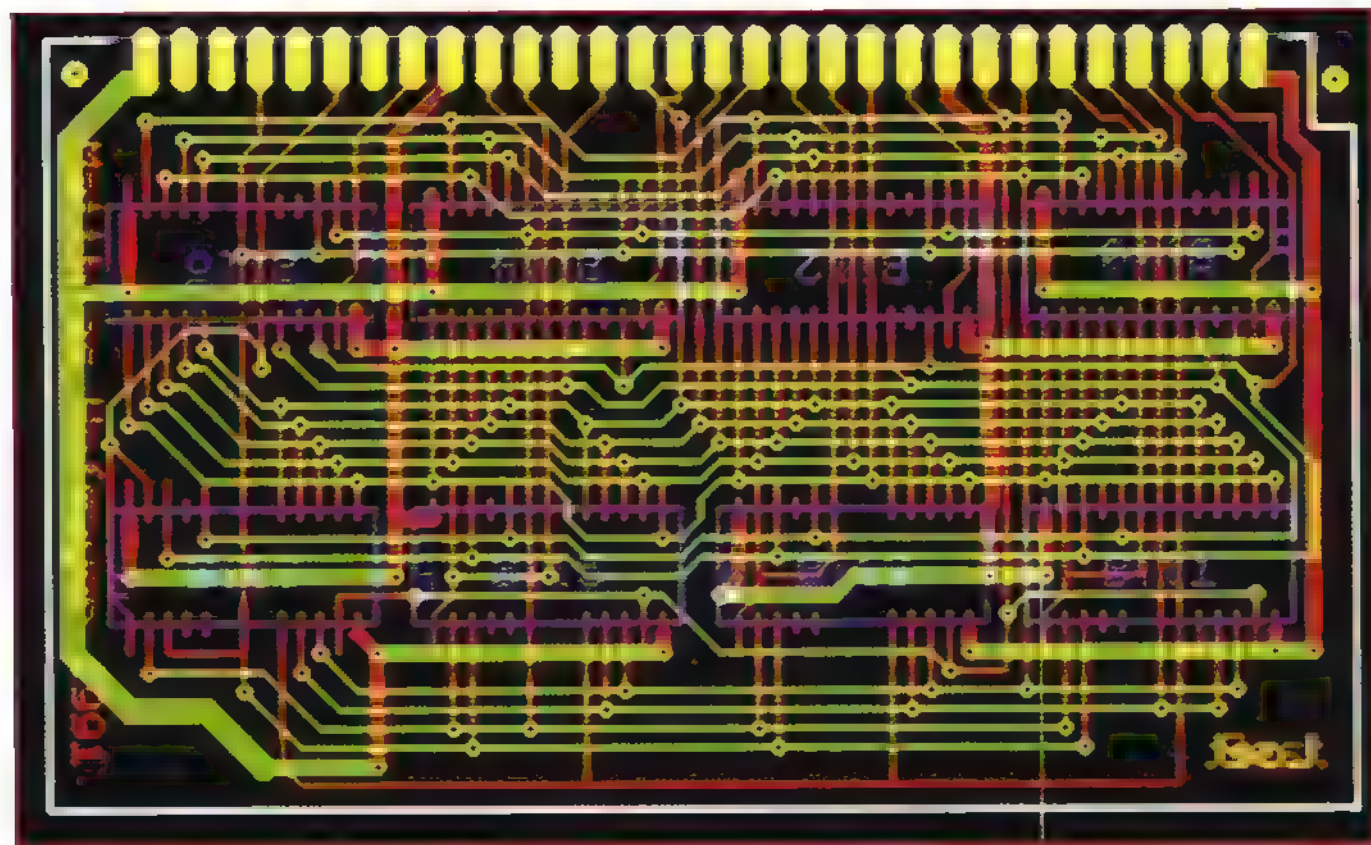
A program kezelése meglehetősen eltér a hajdan volt Commodore által definiált style-guide-től. Elsődleges kezelőeszköz természetesen az eger, amellyel a hajszaikeresztet pozícionálhatjuk. Az egyes funkciókat azonban nem menükben vagy tool box-okban találjuk. A 10 funkcióbillentyű szolgál a műveletek meghatározására. A hierarchikusan feleptett 'menü'-ben egyre lejjebb haladunk a funkcióbillentyűkkel, majd az ESC-vel visszafelé. Némi gyakorlás után belátjuk, hogy meglehetősen gyorsan használható így a program, kihasználva mindkét kezünket. Emellett a Help megnyomására mégis ka-

gyobb funkcionális egységeket külön tárgyaljuk, a név mellett azt a funkcióbillentyű sorozatot feltüntetve, amivel elérhetjük.

## Az editor (F1)

Az alkatrészek elhelyezését, az összekötéseket, a feliratokat helyezhetjük el, az első negy funkcióval. Innen lephetünk a szerkesztő funkciókhoz és az automatikus huzalozóhoz tovább.

Egy szinte mindenhol megtalálható funkció a Raster (F9). Segítségével a pontható kapcsolható ki/be, valamint a raszter pontok távolsága állítható. A Delta (F5) beállítja a hajszaikereszt léptékét, a megjelenített raszter felbontásánál nagyobbra is. A Raster (F4) raszter távolságra állítja a léptékét, míg a Zentr (F3) a leg-



bővíthető alkatrészkönyvtára és az automatikus huzalozó segítségével. Különböző programban kapott helyet a nyomtatási funkció.

A másik program amellyel bővebben foglalkozunk, a Maxxon PLP.

punk egy tool box-ot, ám az egyes kapcsolókat csak a funkciós hierarchia megfelelő szintjén használhatjuk. A maximális összezavarás érdekében pedig néhol még gadget-ek is feltűnnek. A továbbiakban a na-

közelebbi raszter pontra állítja a hajszaikeresztet.

## A vezető folia (F1-F1)

Beállítható a vastagság, valamint a vezetési irány (90°/45°/sz-





áttekinthetünk ide, majd az új alkatrész elmentése után visszalepve ott folytathatunk

bad). Minden vezető sáv külön elnevezhető. A hajszájkereszttel egy ilyen vezetőn állva láthatjuk a nevét. Az így elhelyezett vezetőkhöz a huzalozó nem nyúl. Viszont alkalmas kézi tervezéshez, kész nyak másolására.

#### Forrasztószem (F1-F2)

Külön megadható a magasság, szélesség. A furat átmérője is változik ezzel, de külön nem állítható. A forrasztószem formája lehet szögletes, vagy lekerekített (Form-F4).

#### Alkatrész (F1-F3)

Alkatrészeket vagy az alap könyvtárból vehetünk elő, vagy az általunk tervezettől tölthetjük be. Egyetlen alkatrészkönyvtár 10 elemet tartalmazhat. Forrasztószem mérete és állásuk változtatható. Minden alkatrésznek meg kell adni az egyedi azonosítóját Kennung (F6) pl.: R6, IC4, C12. A sorszámozást automatikusan is elvégzi. Amelyik alkatrész nem kap ilyen, azt nem adhatjuk meg huzalozónak.

#### Szöveg (F1-F4)

A panel mindkét oldalára helyezhetünk el feliratokat, melyek mérete, vastagsága és állása meghatározható.

A már említett Raster funkciók mellett van még két dolog, ami végigkíséri a rajzolási, alkatrész elhelyezési munkát. Az első a Modus (F7), amellyel a rajzolás módja határozható meg: Setzen (F1) - rajzolás Löschen (F2) - törlés Ankn. (F3) - hajtás Versch. (F4) - át-helyezés Modif. (F5) - módosítás Az Ankn. csak vezető sávra alkalmazható. Segítségével gumiszalagként változtathatjuk meg a vezető útvonalát. A Modif. a megváltoztatott beállításokat, mint a vonalvastagságot, forrasztószem méretet érvényesíti a kiválasztott elemen. Mind az öt

mód kiválasztható az egér jobb gombjával sorban leptetve is.

A másik közös pont a Seite (F8), amellyel a rajzolás síkja határozható meg

- Löts. (F1) - forrasztási oldal
- Bests. (F2) - alkatrész oldal
- Obers. (F3) - felső oldal
- Unters. (F4) - alsó oldal

mindent, ahol abbahagytuk. Az alkatrészek a lokozás körvonalából, amit a felső (Obers.) oldalra rajzolhatunk, valamint forrasztószemekből állnak. A kivezetések mind elnevezhetők, így pl. egy IC-nél bevezethető egy konkrét típus is a lábak megnevezésével. Így elkészítve tartalmazza a program a 74xx sorozat tagjait. Az új alkatrész bejegyzésnek egy csoportnevet kell adjunk, majd egy



Ez utóbbi kettő elsősorban az alkatrészek körvonalához és a feliratokhoz.

Layerx (F5) - egy másik réteg (0-9)

Rand (F6) - a panel körvonala

Anzeige (F8) - mivel három színnel jeleníthetjük meg a panelt, egyszerre nem láthatunk minden tervezhető síkot, ami persze zavaró is lenne. Itt határozhatjuk meg, melyik sík legyen a vörös, zöld és a kékkel ábrázolva.

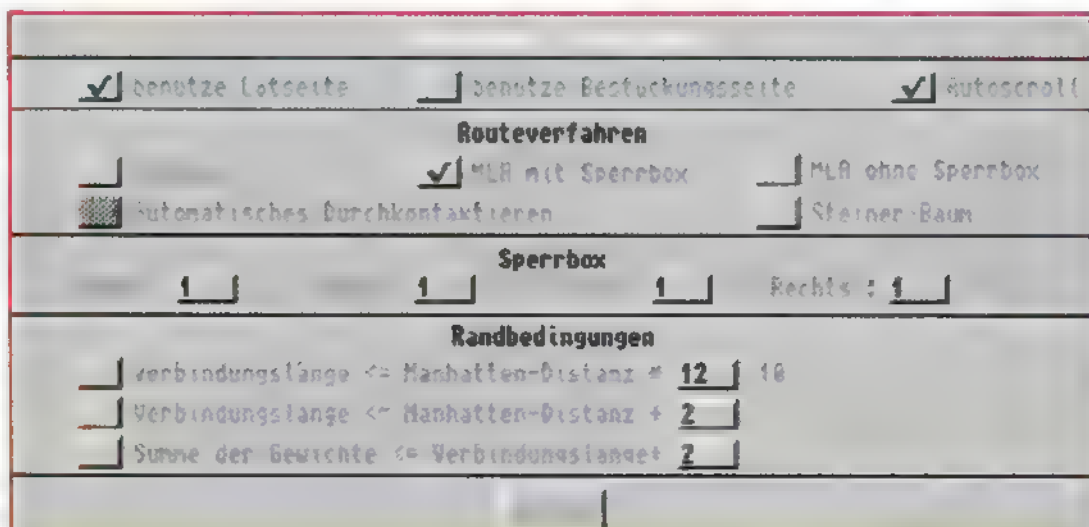
#### Alkatrész tervezés (F8)

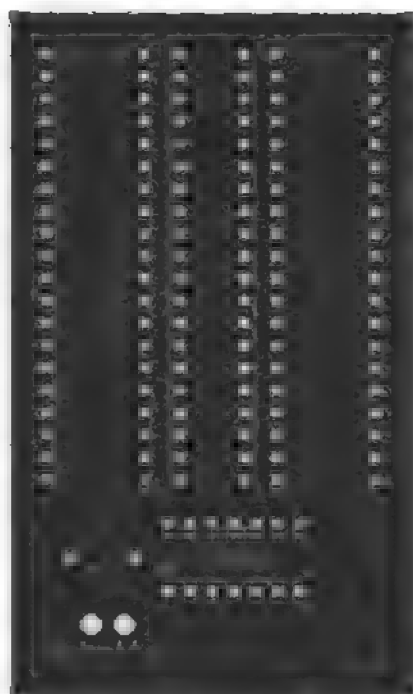
A pontos és áttekinthető panel terv megköveteli, hogy a felhasznált alkatrészek furatainak elhelyezése megegyezzen a valósággal. Ehhez az alkatrészek merethű tervére van szükség. Amennyiben ez nem található meg az alap készletben, bővítenünk kell az alkatrész könyvtárat. Ez egy független modulja a programnak. A panel tervezésekor barnikor

elemnevet. Elmentésre egy egész csoport kerül, amely 10 alkatrészt tartalmaz. Az elemeket csak a billentyűzetről válthatjuk, angol billentyűzet esetén a +.-; német esetén a B és az ékezet billentyűkkel. Az elem számát a képernyő felső részének jobb alsó mezőjében láthatjuk. Az alkalmazott forrasztószemek mérete fontos, ugyanis az itt megrajzolt forrasztószemek lesznek a maximumok, amit a panelra illesztéskor kiválaszthatunk

#### Az automatikus huzalozó (F1-F8)

Az Edit (F1) funkcióban légvonalas összeköttetéseket letehetünk alkatrészlábak között. A keresztezések itt nem jelentenek gondot. Az így kialakított huzalozási hálózat külön is elmenthető, tölthető. Valamint ellenőrzés céljából kinyomtatható (DruckenF6). A kinyomtatott listán az alkatrészek megnevezése (kennung), a láb megnevezése, valamint a vele





összekötött alkatrész és lábának meghatározása szerepel. Az Anzeige (F5) itt is a megjelenítésre vonatkozik. Csak a legfontosabbak

- Alles (F1) - minden összeköttetés
- Gew.&V (F3) - a megadott hálózatról megvalósult összeköttetések
- Gew.&NV (F4) - a megadott, de nem megvalósult összeköttetések

Az Extras (F7)-ben kapott helyet az automatikus huzalozó, amely három részből áll. Mindháromhoz tartozik egy beállítási lehetőségeket tartalmazó funkció. A Routen (F2) beállításában (F1) megadhatóak az összeköttetések meghúzásának feltételei (Randbedingungen), az útvonalkeresésnél használt mezők mérete (Sperrbox), a tervező algoritmus

vezést akarjuk engedélyezni, akkor kapcsoljuk be a bestückungseite kapcsolót is. Míg a Testen (F4) az összeköttetéseket ellenőrzi, az Optim (F6) az általunk megadott összeköttetéseket egyszerűsíti oly módon, hogy csökkenti azok hosszát, elágazását

A tervező algoritmus nem tökéletes, már csak azért sem, mert az alkatrészek elrendezésével nem foglalkozik. Amennyiben nem sikerül eredményt elérnie, gondoljuk át az alkatrészek helyzetét, forgassuk kedvezőbb irányba, illetve lehetőség szerint még egy IC-n belül is felcserélhetünk azonos logikai kapukat, műveleti erősítőket, stb

#### A folia elkészítése

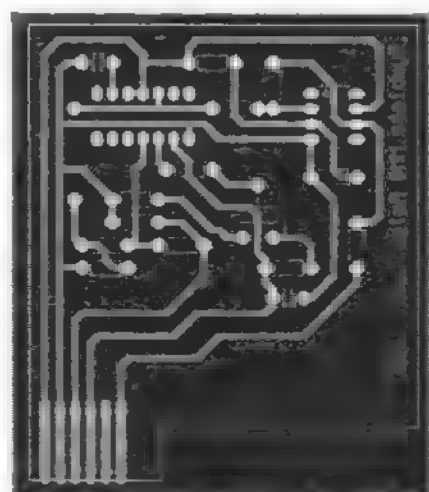
A nyomtatást végző program teljesen különálló, jól konfigurálható. Néhány konfiguráció gyárilag el van készítve, amelyek külön ikonról indíthatóak

- PLP\_Prefsdrucker - a preferenciákban beállított nyomtató
- PLP\_Plot - plotter, illetve HP lézernyomtató plotter modban
- PLP\_Postscript - no comment.

Akinek nincs lehetősége tintasugaras vagy lézer minőségű nyomtatásra, az itt meg van löve. De azért, hogy minél többen büszkén mutogathassanak "bereztelt" panelokat "az Amigammal terveztem!" büszke felkiáltással, a Maxon PLP-vel tervezett cuccokat egy lemezen részemre elküldve, visszaküldöm a fotózásra alkalmas filmre. Csak igyekezzetek, mi-

Végül pedig néhány billentyűzet short-cut:

- TAB raszter háló ki/be
- q,w a piros szín fényereje
- a,s u.a. zöldben
- y,x a kekekkel lásd feljebb
- c koordináták nullázása, relatív távolsaghoz
- u undo
- e vezető hajlásszög (45°/90°/fre°)
- o nyomtatás
- ú alkatrész töltése
- d hajszálkereszt léptek
- h lace/nem lace
- o nyak töltés
- a nyak mentes

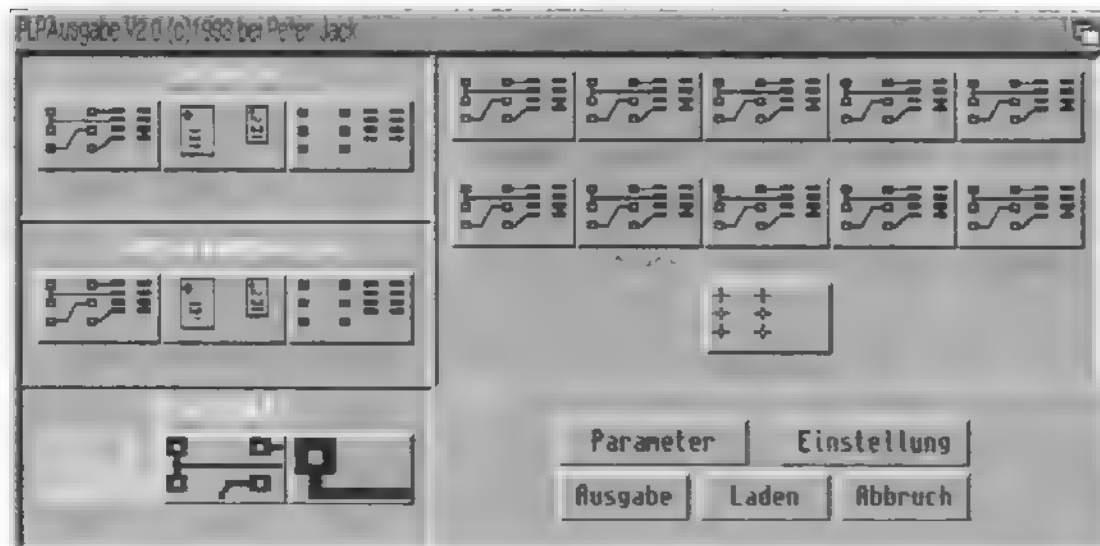


v mértékegység váltás\alkatrész csoport kiválasztás

#### Numerikus bill:

- alkatrész editor
- 4 alkatrész oldal
- 5 forr. oldal
- 6 felső oldal
- 2 szöveg
- 3 összeköttetések
- 0 szerkesztés

Mindezen információk nem törekedtek teljességre, mindazonáltal reményeim szerint tartalmaznak az amatőr felhasználáshoz szükséges ismereteket. Eszrevételeket és nyomtatandó terveket bátran küldjétek!



(Routeverfahren), valamint a tervezésre használt síkok. Ha a kétoldalas ter-

előtt magamhoz terek és letagadom ajánlatomat

Lazi



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Sziasztok!

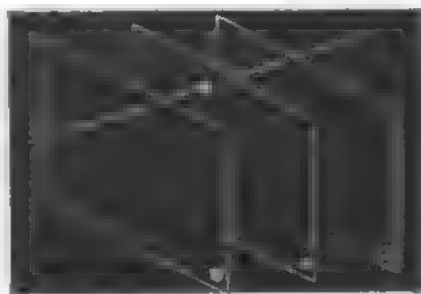
Először is egy korrekció. A múlt hónapban leközölt cikk volt a harmadik megjelent cikkem. Valami összekeveredhetett viszont itt a gépen a szerkesztőségben, mert valójában az a cikk a negyedik kellett volna legyen a sorozatban. Ez azt jelenti, hogy egy lemaradt! Biztosan talált is mindenki erre utaló jeleket a szövegben. A bakiért bocs, most itt van a lemaradt harmadik cikk. Így tehát ez az első része a multikonak.

Most egy elég nagy témához érkezünk és némileg gondban is vagyok, hogy hol is kezdjem. Ez a téma az Amiga grafika. Kezdjük talán a színekkel! Az egyes színek ún. RGB (Red, Green, Blue) összetevőkből állnak. Minden szín eltolható ugyanígy a vörös, a zöld és a kék szín megfelelő arányban történő összekeverésével. Az A500-nál mindegyik komponens 16 különböző intenzitással rendelkezik, a kívánt szín pedig lényegében az összetevők arányának megadásával definítható. Nem túl bonyolult kombinatorikai módszerrel kiszámítható, hogy  $16 \times 16 \times 16 = 4096$  a lehetséges kombinációk száma, azaz 4096 különböző szín adható meg. Az 1200-nél már feltuningolták némileg a grafikai paramétereket, ott az egyes összetevőknek 256 különböző intenzitása lehet, így a színek száma  $256 \times 256 \times 256 = 16777216$  lehet. Ezekből a színekből válogathatjuk össze a palettát. A paletta tartalmazza (legalábbis az esetek többségében) azokat a színeket, melyek egyszerre vannak jelen a képernyőn. A paletta nagyságát, azaz azt, hogy egyszerre hány színt használhatunk, az éppen aktuálisan bekapcsolt grafikus mód határozza meg. A palettát úgy adhatod meg, hogy az úgynevezett COLORx regiszterek értékét meghatározod. Ezek a \$dff180-as címtől kezdődnek és 32 db van belőlük. Mindegyikbe word-öt kell letölteni. Ez a word írja le az általad kiválasztott színt az alábbi módon:

12-15 bit: nem használt, értékek  
0-11 bit: a vörös komponens értéke  
4-7 bit: a zöld komponens értéke  
0-3 bit: a kék komponens értéke

Ezek a regiszterek csak írhatóak, olvasásuk (nem minden esetben ugyan) a rendszer lefagyásához vezethet, úgy-

hogy ha szükséged van a színekre, akkor a RAM-ban valahol másolatot kell róla tartanod. A 0. színregiszter (COLOR0) a háterszínt határozza meg. Az Amiga hardware-e úgynevezett bitlérkepes (vagy bitmap) rendszerrel dolgozik. Tegyük fel, hogy 8 színt szeretnénk egy időben a képernyőn használni. A 8 a 2 harmadik hatványa, tehát 3 biten egyértelműen tudunk hivatkozni arra, hogy a pixel kijelzéséhez hányadik színregiszterben lévő színt használja fel a hardware. Egy  $320 \times 256$ -os képernyőn összesen  $320 \times 256 = 81920$  pixel van. Esetünkben minden pixelhez 3 bit kell tartozzon. Hogy történik mindez? Itt lépnek be a bitmap-ek. Most 3 db bitmapünk lesz, mindegyik 81920 bitet (=10240 byte) tartalmaz. Képzeljük el ezeket a bitmapeket úgy, mintha kártyalapok lennének. Helyezzük ezeket egymás mögé! A képernyő valamely pontjának színet úgy kapjuk meg, hogy ezen a helyen egy a lapokra merőleges egyenessel átdörjtük azokat és a dőtespontokban talált biteket gondolatban felfűzzük. Így kapunk egy bitsorozatot, ami egy bináris számnak felel meg. Ez a szám hivatkozik a megfelelő színregiszterre. A bitmapek meg vannak számozva: 0., 1., 2., stb... Ez azt jelenti, hogy a 0. bitmap adja az előbb felfűzött bitsor 0. bitjét, az 1. az 1. bitet, stb. Ennek megértésében segít az ábra.



Ha ezt sikerül megértened, akkor maris tudod, hogyan kell telepíteni egy színes képernyőt. Innentől kezdve szétváltik ismeretünk, itt most csak az A500 grafikai képességeivel foglalkozunk a továbbiakban, az AGA chipset által nyújtott bővítéseket majd valamelyik későbbi cikkben írom le. Minden további tehát a régi grafikai rendszerre vonatkozik. Nem kell persze megjegyeznünk azoknak sem, akiknek 1200-uk van, hiszen a grafikai képességek letelék kompatibilisek, tehát

az 1200-t is nyugodtan elkezdheted programozni az itt leírt módszerekkel, minden működni fog. Az A500-as maximum 6 bitmap használatára ad lehetőséget.

Szót kell meg ejtenünk a felbontásokról. Alapvetően két felbontás létezik mind vízszintes, mind függőleges irányban: ún. kisfelbontás és egy dupla akkora ún. nagyfelbontás. Ha a kép vízszintesen nagyfelbontású, akkor hires (high resolution) képről beszélünk, egyébként a képet loresnek (low resolution) mondjuk. Ha függőlegesen nagyfelbontású, akkor interlace, egyébként noninterlace képernyőnek hívjuk. Ha egy alap meretű kisfelbontású képernyőt veszünk, akkor azon egy sorban 320 pixel van, és 256 ilyen sorból áll. Ha ez a képernyő hires, akkor vízszintesen 640 pixel van minden sorban. Amennyiben interlace a kép, akkor 512 sor található rajta. A legjobb elérhető felbontás tehát a hires interlace ( $640 \times 512$ ) kép. Vannak bizonyos megkötelességek arra vonatkozóan, hogy melyik felbontásban hány bitmap használható maximálisan. Ez viszonylag egyszerű: ha a kép hires, akkor maximum 4 bitmap használható.

Nehányatoknak már biztosan feltűnt, hogy miért jövök azzal, hogy egy "alap képernyőn"... C64-en időnként roppant idegesítő volt, hogy a képet egy keretfesz vette körbe. Otletes programozók viszont a hardware hibáit kihasználva sok-sok óra kinlódás után trükkökön keresztül el tudták érni, hogy legyen joguk rajzolni a keretre is. Az Amiga ezzel szemben úgy lett megtervezve, hogy a programozónak lehetősége van tetszőleges meretű ún. display ablak definíálására. Ez nem más, mint hogy a TV képernyőjén belül definíáljuk azt az ablakot is, amiben a képünk látszik. Általában a TV képernyő szelein torzul egy kicsit a kép, ezért szoktak keretet használni. Ez azonban korántsem kötelező. Természetesen ha nő a display ablak mérete, akkor egy sorba több pont fér és a látható sorok száma is több lesz. Ezért voltam kénytelen azl mondani, hogy egy alap képernyőt vegyünk. Általában 3 féle display ablakot használunk. Az első az alap, ebbe kisfelbontás esetén  $320 \times 256$  pixel fér bele. A másik az ún. standard képernyő, ebben  $352 \times 283$  pont fér el, az utolsó pedig

a legnagyobb, 368×290-es méretével. Természetesen nem szükséges ezeket használni, tetszőleges méretű és elhelyezkedésű ablak definiálható a megfelelő regiszterek felprogramozásával. El kell azonban keszteni a benneket: ezzel fogtok a legtöbbet szívní, ha egyedül utakra akartok lépni. Hogy miért, azt rögtön megértitek, mihielyt elmagyarázom a regisztereket.

Szóval a display window definíciója látszólag igen egyszerű meg kell adnunk az ablak bal felső valamint jobb alsó sarkának koordinátáit. Ez a DWSTRT (\$dff08e) valamint DWSTOP (\$dff090) regiszterek beállításával történik. A DWSTRT vezérli az ablak kezdőpontját, magába foglalja a kezdőpozíció vízszintes és függőleges koordinátáit is. A legtöbb TV közepso, torzításmentes része kezdőpontjának vízszintes pozíciója \$81 függőleges pozíciója \$2c. Megjegyzendő marit hogy a display window koordinátái függetlenek a felbontástól hiszen ezek a TV képernyőjének koordinátái, annak felbontása pedig adott. Ezek a koordináták mindig kistelbontásnak megfelelő pixel-méreteket jelölnek. A regiszter 8-15. bitjei a függőleges, a 0-7. bitiek a vízszintes pozíciót adják meg. A DWSTOP értelemszerűen az ablak bal alsó sarkának koordinátáit tartalmazza, a bitkiosztás ugyanez. Csakhogy! Hány bit van fenntartva pl. a függőleges pozíciónak? 8 bit, 8 biten viszont csak 0-255 közé eső számot ábrázolhatunk. Mi az alap DWSTRT vízszintes része? \$81. Akkor mit kell írni a DWSTOP-ba? \$81=129, 129+320=449. Hogy írjuk ezt be 8 bitbe? Mivel ez nyilván nem lehetséges, a hardware maskeppen értelmezi a DWSTOP-ba beírt értékeket egy picit. Nos, a vízszintes részt úgy nézi a hardware, hogy az ott lévő számhoz hozzáad 256-ot. Esetünkben tehát 449=\$1c1 helyett csak \$1c1-et kell ide beírni. A függőleges pozíciót is speciálisan értelmezi a hardware. Ha az itt lévő szám \$80-nál nagyobb (de persze \$ff lehet max.) akkor maga a beírt érték érvényes. Ha viszont \$80-nál kisebb, akkor ehhez is hozzáad \$100-t. Függőleges kezdőpozíciónk \$2c volt, 256 soros display ablakot akarunk definiálni, \$2c=44, 44+256=300, 300=\$12c, tehát ebben az esetben \$2c-t kell beírni. Ha azonban mondjuk csak 200 soros ablakot akarunk, akkor csak \$14-et kell írni, hisz \$2c+\$c8=\$14. Na, remélem ez világos, mert most jön a java! Eljött az ideje, hogy ismét előhuzzuk a bitmápeket és továbblépjünk velük. A grafika kijelzése DMA-n keresztül történik. A DMA feladata, hogy kiemelje a chipramból a soron következő adatot és bemozgassa ezt a BPLxDAT regiszterekbe. Amint odaért az adat, azt a képkijelző hardware értelmezi és megjeleníti a képernyőn. A bit-

mápek kiértékelése párhuzamosan folyik. A soron következő adat az lesz, amire az ún. BPLxPT regiszterpárok mutatnak. Azért írtam regiszterpárokat, mert ezek is, csakugy mint a COPxLC regiszterek, párokból állnak. Ha ilyen regiszterpár van, a BPL1PT ... BPL6PT. Ezek címet a következők

```
BPLxPTH
x=1 $dff0e0, y=1 $dff0e2
BPLyPTL
x=2 $dff0e4, y=2 $dff0e6
x=3 $dff0e8, y=3 $dff0ea
x=4 $dff0ec, y=4 $dff0ee
x=5 $dff0f0, y=5 $dff0f2
x=6 $dff0f4, y=6 $dff0f6
```

A BPL1PT által kijelölt adat a BPL1DAT-ba kerül, és így tovább. Miután az adatot átmozgatta a DMA, a BPLxPT regiszterpár már a következő adatra mutat. Fent volt szó 0., 1., stb. bitmápról. Az lesz a 0. bitmap, amelyen a BPL1PT halad végig, az lesz az 1. amivel a BPL2PT foglalkozik. stb. Most már akkor érthető, hogy melyik bitmápból jönnek a 0. bitek, melyekből az 1. bitek, stb. Nyilván annyi DMA csatorna lesz aktív, ahány bitmápet engedélyezel (ennek mikéntjevel is fogunk majd foglalkozni). Most már ismered a dolog mechanizmusát, már csak egy apró lépés hiányzik. Nevezetesen az, hogy ha grafikus képernyőt kezel a programod, akkor annak muszáj csinálnia egy olyan copperlistát, ami minimum annyit csinál, hogy a BPLxPT regiszterekbe beírja a megfelelő bitmápek memóriabeli kezdőcímet. Mi fog ekkor történni? Függőleges visszafutaskor elindul a copperlista, ennek eredményeképpen a BPLxPT mutatók sorra a megfelelő bitmápek kezdőcímeire mutatnak. Ezután a DMA beindul, és ezekről a címekről folyamatosan veszi ki az adatokat, de közben a BPLxPT mutatókat átírja, hisz ezeket használja a következő adat megtalálásához. Végezetül a képkijelzés, ekkor már a BPLxPT mutatók mind-mind a bitmápek végére mutatnak. A visszafutaskor viszont a Copper újra ráállítja őket a bitmápek elejére, így a következő kijelzéskor is a tekeped kerül fel a TV-re. Ezzel biztosítod tehát, hogy az általad definiált képet jelezze ki a hardware és ne más zagyvaságot. Szóval ott tartottunk, hogy defináltuk a display window-t. A képkijelző DMA akkor indul be, amikor a kijelzés eléri azt a sort, amelyre te az ablakod kezdetét defináltad, és mihielyt eléri az ablak végét a DMA-k ismét leállnak, hisz már kizajzódott az amit te akartál. Ez gondolom világos. Most koncentráljunk egy sorra, és ebben nezzük kicsit meg a DMA működését. Ha a DMA pihen, akkor a BPLxDAT regiszterekbe nem kerül adat, ilyenkor a hardware a háterszínt, azaz a COLOR-ban definiált színt fogja kijelyezni. A DMA-

nak tehát akkor kell beindulni, amikor eléri a display ablak bal határát, és akkor kell leállni, amikor az ablak jobb széléhez ér. Mivel azonban a gépeknek is szükségük van időre a műveletekhez (ugye látszik az epszilon, de pozitív!) ezért a vízszintes visszkérését a DMA-nak nekünk kell megmondani, mégpedig úgy, hogy továbbí két regisztert, a DDFSTRT-ot (\$dff092) és a DDFSTOP-ot (\$dff094) meg kell határoznunk. Ezen regiszterek értékeit számíthatók a vízszintes DWSTRT és DWSTOP pozíciókból hiszen az ablak határai nagyon is számíthatnak abban, hogy mikor induljon be a DMA. Ha teljes felbontást használunk, akkor a képlet a DDFSTRT-re (vp/2-8.5), híres kép esetén (vp/2-4.5), ahol vp a DWSTRT-ben definiált vízszintes érték. Miután megvan a DDFSTRT, abból a DDFSTOP szintén számítható: DDFSTRT+(8\*(ksz/16-1)) lores képnél, DDFSTRT+(4\*(ksz/16-1)) híres képnél, ahol ksz a display ablak szélessége pixelekben. Azt, hogy hogy jönnek ki ezek a képletek, most hanyagoljuk. Akik érdekel, a Mapping The Amiga c. doksi 8768. sorától találja a magyarázatot. A vicc viszont az, hogy másik két doksi-ban is megnéztem a képleteket, és mégcsak véletlenül sem egyeztek meg. Ennél nagyobb vicc már csak az volt, hogy ráadásul egyik sem működött... Ennyit az egyedül display ablakok kreálásáról. Azt fogjuk ezért csinálni, hogy a következő számba beírok egy táblázatot, ami néhány tipikus felbontás és ablakméretre ad meg regiszterértékeket. Sajnos ennyi fert bele ebbe a mostani számba. Ez kb. a téma lényegi ismertetésének a tele volt.

Hogy ne hagyjalak megis csak így írtam, sejtve azt, hogy mi lehet az a kis gondolat ami valószínűleg legtöbbetek fejében most "hiányzó lányszem" néven motoszkál, elárulom, hogy a felbontásokat, a bitmápek szímet természetesen vezérlőregiszterekkel lehet megadni. Harom darab van belőlük, név szerint BPLCOND, BPLCONT és BPLCON2. Akinek van doksija, az máris előhuzhatja és megleheteti a bitkiosztásokat. Ha pedig esetleg meg egyesek odaig tájulanak, hogy próbálgatni akarnak akkor meg annyit, hogy a vezérlőregisztereket, a színregisztereket elég egyszer feltölteni. Ezek frissítése nem kell a copperlistába írni, oda csak a BPLxPT feltölteseket kell rakni, de azokat aztán tényleg kell!!! Ja, és nem árt, ha használjátok a multikori kis startup rutint, valamint ha az új copperlista letöltése megelőzi a vezérlőregiszterek átírását, és 320x256-os képpel próbálkoztok. Arra legalább jók a képletek. Na legyetek jók!



## 46

# Blitz Basic

Blitz 2.1

Egy hosszabb szünet után ismét megjelent a Blitz már régen vár fejlesztései tartalmazó új változata. A legfontosabb változtatásokon a Ted és a debugger esett át. A Ted végre rendesen kezeli a képernyőt. Van lehetőség a WB screen klónozására, de a rendszer Screenmode és font requesterai segítségével saját zászlóknak megfelelő területet alakíthatunk ki. Az új editorban helyet kapott egy on-line help is (jobbAmiga-HELP) amelyből részletesebb információ nyerhető mint a korábbi egysorosból. Mindez jó is szép is, de igazán akkor lesz használható, ha egy újabb változat leváltja majd Hihetetlen számomra, hogy nem lehet egy '95-ben megjelent programban a WB keymap-jét használni? A mellékelt kép jól érzékelteti az új debugger összetettségét.

Egy új programozási eszközzel való ismerkedéskor celszerű először azokat a programozási építőköveket megvizsgálni, amely a nyelvjavasoktól eltérően minden nyelv közös alkotó elemei.

## Az alapok

### Változók

Hat alap változó típust használhatunk, amire a változó nevét követően kell hivatkozzunk. A .b, .w, .l típusok előjeles egészek, rendre byte, szó, dupla szó hosszúságúak. A .q és a .f, FP és FFP típusu lebegőpontos számok. A .s a string megfelelője, de emellett használható a \$ szimbólum is. A két karakteres típus nem egyenértékű, tehát z.s és az z\$ különbözik. Hasonló módon különböznek a változónevekben a kis és nagy betűk.

A változók mellett használhatunk konstansokat is, amelyeket a # karakterrel jelölhetünk, a nevük előtt.

A változók típusát nem kötelező megadni minden használatkor ilyenkor azonban nem árt előre definiálni a külön nem jelzett változók típusát. Erre szolgál a DEFTYPE utasítás, melyet követően megadhatjuk az alap típust (pl. DEFTYPE .b). Kiegészíthetjük változó neveket is az utasítást, ekkor leszukitva a meghatározott kört.

Saját komplex típusokat definiálhatunk magunk is a Newtype segítségével. A lényeg az, hogy a Newtype és az End Newtype között új sorokban és/vagy kettőspontokkal elválasztva kell megadnunk az új típust alkotó elemek nevét. Ezek mind

változó nevek, tehát a fenti szabályok alkalmazhatóak rajuk is. Például, ha egy objektumként szeretnénk kezelni egy terület zónát

### Newtype zone

```
x.w.y.w :koordináták
nev.s :varos neve
egység b
terep b
vedettség q
End Newtype
```

rolnak hatást ezekkel kezelhetjük listákat. Mindegyikük funkció, tehát valamilyen értékkel térnek vissza, amelyeket feltételekben közvetlenül alkalmazhatunk. Kezdetben listánk üres, tehát dimenzionálás után nincs még értelme a fenti értékelésnek. Valamennyi funkció után a lista nevét kell megadni üres zárójelekkel.

**Additem** - egy elemet adunk a listához. Pontosabban a jelenlegi elem elé szurunk be egy következőt. Amennyiben éppen a max. elemmel voltunk, akkor logikai hamis eredménnyel tér vissza.

**Killitem** - a fenti ellenkezője. Törli a lista aktuális elemét.

**Nextitem** - amennyiben van a jelenlegi követő elem akkor az lesz aktuális.

**Previtem** - a fenti ellenkezője.

**Firstitem** - a legelső elemre állunk.

**Lastitem** - az utolsó elem.

**Addfirst** - a lista elejére szur be egy helyet majd ezután erre a helyre hivatkozhatunk. Hibát akkor kapunk, ha már nem volt szabad hely a listában.

**Addlast** - a lista meglévő elemei után helyezhetünk el új elemet.

**Pushitem** - a jelenlegi elem mutató egy 8 elemű verembe kerül amit majd a következő funkcióval lehet elérni.

**Popitem** - az előző funkció által létrehozott elem mutató fog az aktuális elemre mutatni.

**Sortlist** - A lista elemeit rendező növekvő sorrendbe. A rendezés vagy egész típusú lista esetén hajtható végre, vagy pedig olyan több mezőből álló típus esetén, amelynek első típus tagja, egész.

**Resetlist** - a következő Nextitem a legelső elemre fog mutatni.

**Clearlist** - a lista törlése. Azonos állapotba kerül a létrehozáshoz.

A Pushitem vermet az Itemstacksize n utasítással állíthatjuk n méretűre.

Végül pedig nézzünk egy példát egy lista feltöltésére, majd kérésára.

```
DEFTYPE .b
Dim List veleiten(10)
While Additem (veleiten[])
    veleiten[] = Rnd(100)
Wend
While Previtem(veleiten[])
    NPrint veleiten[]
Wend
```

Endcikk



Ezután már van értelme a cucc.zone nevű változonak. Az így alkotott változóban lévő tagra a \ (backslash) karakterrel követően hivatkozhatunk.

Természetesen a változókban tömbök is kepezhetünk. Ez igaz a Newtype-pal létrehozott struktúrára is. Mindez, a basic nyelvekben megszokott formában történik. A különlegességet a tömbökből létrehozható lancott listák jelentik. Arról van szó hogy egy tömb definíciójakor lefogadjunk akkora helyet a memóriában, amennyi a legtöbb várható adatnak elegendő lesz. Amennyiben nem egy konkrét tablazat leírására alkalmazzuk a tömböt hanem azonos jellemzőjű tagokhoz, akkor figyelemmel kell lennünk a már bejegyzett és a még tel nem használt tömb cellákra. Ezt a feladatot egyszerűsíti le a listák használata.

### Listák

A Dim List változó(max. elem) utasítással hozhatjuk létre. A listára való hivatkozáskor nem kell hivatkoznunk az elem számra, ugyanis ezt egy belső mutató határozza meg. Tehát értéket adni a lista aktuális elemének, a változó[]-20 formában lehet. Természetesen a listák állhatnak a Newtype-pal létrehozott típusokból is. A lista mutatójára a következő utasítások gyako-



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

A változatosság kedvéért a múltkor számba tett cikk írásakor elfelejtkeztem arról, hogy valami áprilisi tréfát kellett volna beleírnem. Így aztán most törhetem a fejem, hogy mit minősítsek most utólag annak. Lehet, hogy semmit sem találok? Az áprilisi tréfa különben sem mindig olyan nagyon jó dolog, legfőképpen akkor nem, ha az előző számban megjelent cikket tartalmazó lemez és egyéb adathordozók szállnak el, csak úgy áprilisi tréfa címszó alatt. (Egész pontosan az a tömörített file, amiben az eddigi cikkeket tarolom) Mivel az előző GURU-t meg nem kaptam meg, ezért nem tudom, hogy pontosan hol hagytam abba legutóbb. Ennek megfelelően lehet egy-két mondatnyi eltérés. Vegyetek ezt áprilisi tréfának! A további hasonló tréfák elkerülése érdekében mostantól egyszerre készítek el, több számra elegendő cikket. Ha forráskódokat is szeretnetek, akkor nagyon hasznos lenne, ha találhatnánk valami olyan fordítót, ami PC-n és Amigán is létezik, és Amigán is korrektül lefordítja az eredetileg PC-re írt kódot. (Nem grafikáról vagy hangról van szó. File-kezelést pedig szabványos funkciókon keresztül érjük el. Az egyetlen gond a file-nevekkel lehet, de azokból az Amiga megérti a nyolc betűs név + három betűs kiterjesztés kombinációkat.)

Tehát valahonnan a képlettenger környékéről kell folytatnom. A masodtókú egyenlet út-ido összefüggését a múlt számban már leírtam, sőt némi egyenletrendezés után megkaptunk egy megoldóképletet is. A megoldóképletben a két gyök közül valamiért mindig csak az egyiket kerestük. Ennek az oka az, hogy a másik eredmény negatív lett volna, az időben való visszafelé utazás pedig nem éppen valószínű a szimulálandó versenyen. Tehát a képletünk ezért ilyen egyszerű. Ezzel egy adott szakasz megtételéhez szükséges időadatot kaphatjuk meg. Igen ám de mekkora egy szakasz, és hogyan döntjük el, hogy mikor melyik szakaszon

járunk. Nehéz úgy mert a szakaszokat többféleképpen lehet osztályozni. Először is vannak kanyarok és egyenesek. Az első esetet ÁLLANDÓ SEBESÉGŰ SZAKASZnak tekinthetjük, a sebesség pedig az előző szakasz végére elérhető sebesség. Igazából a verseny két nagy része között (Gyorsulás kanyarodási sebességre és Versenysebességgel megtett szakaszok) ennek a szakasznak a szempontjából is különbséget kell tennünk, hiszen a verseny első részében meg nem tudjuk a kanyaradást sebességét, hiszen ennek csak a maximuma adott, a verseny második részében ez már mindenképpen az adatfile-unkból beolvasott kanyarodási sebesség. (Erre az utóbbi adatra csak egyszer kell kiszámítanunk az eredményt és utána azt sokszor felhasználhatjuk. Kicsit gyorsabb lesz így a programunk.) Mivel minket valójában nem érdekel a pálya alakja ezért az egész pályát tekinthetjük egyenesnek, ahol a kanyarnak jelzett szakaszok sebességkorlátozóként jelentkeznek. Tehát erre a szakaszra az egyenes vonalú egyenletes mozgás képlete használható. Az ÁLLANDÓ SEBESÉGŰ SZAKASZoknak ezzel a részével késszen is vagyunk. A pálya eredetileg is egyenes részeit három, vagy négy csoportra oszthatjuk. A hármas felosztás szerinti GYORSÍTÓ SZAKASZok oszthatóak két további részre. A felosztásnak nagyon egyszerű jelentősége van. A verseny első nagy részében, amit Gyorsulás kanyarodási sebességre nével jellemezzük, az összes egyenes szakasz GYORSÍTÓ SZAKASZ. A verseny második részében az egyenes szakaszok úgy oszthatók fel, hogy a GYORSÍTÓ SZAKASZok és a LASSÍTÓ SZAKASZok hossza megegyezik. Ezeknél a szakaszoknál számolhatunk az előző számban megjelent képletekkel, a végsebességgel megtett szakaszok pedig megint az ÁLLANDÓ SEBESÉGŰ SZAKASZok kategóriájába tartoznak. Innen nagyon egyszerű lenne a dolgunk, csak éppen a szakaszok hosszát kell meghatározni, a sebesség idő képletek segítségével. A

problema az ott van, hogy a szakaszok hossza nem biztos, hogy az egy betűvel jelzett szakaszok hosszának egész számú többszöröse. (Sőt, ha méterre vagy akár centiméterre átszámolunk mindent akkor is kaphatunk törtszámokat.) A képletek rendezése és a kód elkészítése innen már kevesebb mint fél óra, de legalább 5-6 oldal, ami 3 GURU-ban megtöltené a programozástechnika rovatot. Ezzel tehát be is fejeztük a Nemes Tihamér verseny feladatainak tárgyalását.

A versenyekről szóló kitérő előtt pár szó már esett az adatfile-okról. A témát annak ellenére elővettem, hogy azt hittem, hogy ezzel mindenki tisztában van. Akkor úgy gondoltam, hogy ennek csak annyi haszna lesz, hogy egy helyen pár szóban össze lesz foglalva. A dologról azóta kiderült, hogy tévedtem, messze nem ismeri mindenki a file-kezelést azok közül akik programozni akarnak és ezért nulláról kell elkezdenem az egészet. Remélem, a probléma tárgyalása után senkinek sem jut eszébe megkérdezni, hogy egy játékhoz miért kell adatfile és miért nem illik azt szekvenciálisan olvasgatni. A véleményváltozást nagyon egyszerű dolog okozta, találkoztam valakivel, aki állítása szerint három nyelven tud programozni és arra a kérdésre, hogy hogyan is akarja az általa tervezett szerepjátékokban (RPG) kezelni az adatfile-okat, csak nézett, hogy minek ahhoz adatfile, ő mindent beepít a programba, a képeket meg a Visual Basic majd automatikusan beolvassa. Miután elmagyaráztam neki, hogy ez így nem megy, ugyanis így a programjának 32 megás gép kellene, az az ötlet jutott az eszébe, hogy ő majd szekvenciálisan olvasgatja a file-okat és így keresgel benne. A sebességgel kapcsolatos kérdéseimen pedig csak csodálkozni tudott... Persze lehet úgy is gondolkozni, hogy az adatokat sok kis file-ban helyezzük el, akkor egy file-t gyorsan átnézhet a program, de nem feltétlenül erőforrás-takarékos. Persze a file-nevek és a bennük

tárolt adatok kapcsolatát is lehet file-ban tárolni. És sikerül így megírni egy normális esetben egy vagy két lemezes programot egy vagy két CD-s programra... (Általában minden file több helyet foglal a hosszánál. A könyvtárak is foglalnak egy-egy kisebb helyet. Ez is a file-ok számától függ. Az egy könyvtárban tárolt file-ok számától függ a a file-keresés sebessége... És az installálást/törölést sem gyorsítja meg a sok file...) Az adatfile-okra tehát szükség van a memóriagény csökkentéséhez és ezeknek pedig sok egyéb ok miatt jól szervezettnek kell lenniük.

Ehhez a témához kapcsolódik egy apró kis technikátörténeti kitérő. A kódba belefördítött adat egy időben nagyon gyakori volt PC-n. A dologra két megoldás született, az egyik sok egymást hívogató futtatható file volt, ami úgy működött, hogy minden fontos programrészlet az össze adatával együtt egy külön futtatható file volt, ami egy futtató-programnak üzengette meg, hogy melyik a következő futtatandó kód-részlet. Eleg undorító megoldás, de működik. A hibája csak annyi, hogy nagyon hosszú és nagyon lassú lesz tőle a program... A másik valamivel szebb megoldás az *overlay* technológia volt, amiből kifejlődött a mai *swap file*-os technológia. Igen, az amiről a Windows olyan lassú és amiről állandóan a hard disken keresgél. Ennek a *swap file*-os technológiának, illetve az eredeti *overlay* technikának az a lényege, hogy a program éppen nem használt részelt a lemezen vagy a hard disken tárolja és csak akkor tölti be azokat, ha szükség van rájuk. A végrehajtásuk után elég gyorsan átadják más programrésznek a helyet és törölődnek a memóriából. A sebesség érthető okokból nem a leggyorsabb, de az *overlay* file-t a fordító, a *swap file*-t pedig a Windows vagy a DOS Extender kezeli DOS alatt... Szerencsére az *overlay* technika előnyeiről egyre többen felejtkeznek el... (Ezt a technikát az egyes programozási nyelvek különböző módon valósították meg. Volt ahol az *overlay* file-ok valójában speciális EXE file-ok voltak, tehát a jóval primitívebb több futtatható

file-os technika egy javított alkalmazásáról beszélhetünk. Ebbe a kategóriába tartoznak a Bill Gates bácsi által írt fordítók.) Az *overlay* technika és a *swap* technika közötti különbség annyi, hogy az *overlay* file a program fordításakor készül el, míg a *swap* file a program futtatásakor. Az *overlay*-os programoknál tehát nem kell várni indításkor az *overlay* file elkészítésére, de az nem is igazodik a memóriánk méretéhez... A *swap* file viszont futtatáskor készül, sőt futás alatt meg is változhat és általában a futtatás körülményeihez részben optimalizált. Az okosabb programok általában állandó *swap file*-t használnak, míg más kevésbé ügyesen megírtak ideiglenest, amit időnként elfelejtnek maguk után kitörölni, ami a program meretének növekedéséhez vezet. (Néhány programban az állandó *swap file* is "hízik". Jó példa erre az SSI féle Dark Sun, amiben az egyik állandó *swap file* mérete folyamatosan nő, és ez a *swap file* sűrűn sérül meg, nem várt hibákat okozva...) További problémát okoz, PC-n legalábbis, hogy a *swap file* letörlése után a szabad hely a hard disken nem lesz egybefüggő, ami lassíthatja a file-ok elérését, tehát töredékmentesítő programokat kell futtatnunk egy ilyen program néhányszori használata után... Ennyit a *swap* és *overlay* technikákról.

A file-okat két nagy típusra szokták osztani az egyik típust a szöveges formátumú file-ok másikat a bináris formátumú file-ok képviselik. A kettő között a fő különbség az, hogy a szöveges formátumú file-ok olvasható formátumban tárolják az adatot. Ez természetesen jóval lassabb mint a bináris tárolás és nagyobb a helyigénye is. Ennek megfelelően csak akkor szabad használni, ha mindenképpen szükséges. Ennek a file-típusnak előnye, hogy bármely ASCII szövegszerkesztővel szerkeszthető, kiveve a Windows 95 notepadjét. (Az ugyanis átírja a file kiterjesztését...) Hogy ez miért jó? Mert mondjuk, ha a programod lefagy a konfigurációs file hibája miatt, a külső setup meg valamiért nem fut az adott gépen, akkor is el lehet indítani a programodat. Természetesen ebben a file-

ban is lehetnek parancsok, de azok vagy szövegesek, vagy ANSI vezérlőszekvenciák. Szerencsére néhány jól megírt szövegszerkesztő is ezt a megoldást választotta, így a file-jaikat bármely gépen könnyen el lehet olvasni, vagy ki lehet nyomtatni...

A bináris file-ok gyorsabbak, általában állandó szerkezetűek, nehezebben szerkeszthetőek és kisebbek. Egy titkosított file, a szótárkódos titkosítással készített szövegfile-ok kivételével, bináris file. Ennyit a két alapvető file-típus használatának alapjairól. A szövegfile-okat sajnos majdnem mindig szekvencialisan kell olvasgatni, ellentétben a bináris file-okkal, amiket lehet véletlenszerű eléréssel is kezelni. A véletlenszerű elérés egyik alapvető előnye a gyorsaság. A file gyors kezeléséhez tudnunk kell, hogy mi hol van a file-ban. Az adatok helyére mutató file-t általában index file-nak nevezzük. Sok esetben ez az index file a valódi adatfile elején, azaz egy file-ban van. Erre a megoldásra igen érdekes példa néhány Westwood játék. Ezek ugyanis a különálló adatfile-jaikat fűzik össze egy file-ba, és az ezen a nagy file-on beküli pozíciókat (az egyes kisebb file-ok helyét) ennek a nagy adatfile-nak az elején lévő index tartalmazza. Ennek az egyszerű módszernek elég sok előnye van, viszont a programot nehezebb lemezekre bontani. A lemezekre bontáshoz régebben használt archiváló programok is hasonló technikát használtak. A mai tömörítőprogramok általában már ennél hatékonyabb módszereket használnak, ami sennt minden adatot egy fejtéc előz meg, ami tartalmazza a következő adat helyét is. Ez egy eléggé hatékony módszer, csak a file-ban való keresgélés kicsit lassú. Az adatbázis-kezelő programok általában ezt a módszert és az index-file-okat is képesek használni.

Az adatfile-ok kezelésével kapcsolatos egyéb infokat a következő számban találjátok. (Remélem, most normális betűmerettel is befér a cikk...)

Varju Gergely



# A Rendszerbarát

Az előző számban az IFF file formátummal kapcsolatos dolgok ismertetését kezdtük el, most a téma folytatása következik

A ckSize egy logikai blokkméret, hogy hány adatbyte található a ckData-ban. Ha a ckData páratlan számú byte hosszú, akkor egy 0 helykitöltő byte is található, mely nem szerepel a ckSize-ban. A chunk teljes fizikai mérete a a ckSize páros értékre felkerekítve plusz a fejléc mérete. Így a legkisebb chunk 8 byte hosszú – ckSize=0 esetén. A következő chunk-ok kedveért a programnak minden chunk ckSize értékét úgy kell tekintenie mint egy virtuális file-veget a ckData olvasása során, még akkor is ha az adat hibás, pl. ha a egymásba ágyazott tartalmak csonkoltak.

**Stringek, string chunk-ok és string jellemzők**  
ASCII szöveg esetén az LF egy forced line break-et jelöl (bekezdés vagy sorvege) Más vezérlőkarakter nem használatos

A ckID egy olyan chunk számára, mely nem formázott (plain) szöveget tartalmaz a "TEXT". Praktikus okból a text string ne legyen hosszabb 32767 (2<sup>31</sup>-1) byte-nál. Amikor a string adatot ír le, a string hosszának 0 és 255 karakter között kell lennie. Így a string könnyedén C vagy Pascal STRING[255]-ge konvertálható. A ckID-nek a tulajdonságra kell utatnia és nem "TEXT"-nek kell lennie

## Adatjellemzők

Az adatjellemzők attribútumokat adnak meg a következő (nem adatjellemzőt tartalmazó) chunk-okra. Az adatjellemző alapvetően az mondja, hogy „változó = érték”, pl. xy = {10, 200}. A jellemzők csak az adat és a jellemzők szekciókon belül szerepelnek (FORM, ill. PROP)

## Adatszékciók

Az első szükséges teendő a file ellenőrzése, hogy IFF adatot tartalmaz-e, és ha igen a kívánt típusú adatot tartalmazza-e. Így eljutottunk az adatszékció fogalmához.

Az „adatszékció” vagy IFF „FORM” egy önálló „adatobjektum”, mely önmagában található a file-ban. Magas szintű adatobjektum pl. egy kép, vagy egy hangeffekt. Az IFF szerkezet „FORM”-ja teszi önazonosítóvá. Egy összetett objektum lehet egy zenei partitúra a beagyazott zenei hangszerek leírásával

## FORM

Az adatszékció egy „FORM” ckID-jú chunk és az elrendezése a következő

```
FORM      = "FORM" #{ FormType (LocalChunk | FORM | LIST | CAT) }  
FormType  = ID  
LocalChunk = Property , Chunk
```

A „FORM” ID egy szintaktikai kulcsszó, mint a „struct” a C-ben. Tetelezzük fel, hogy a „struct ILBM” tartalmaz egy „CMAP” mezőt. Ha találjuk a „FORM”-ot, várhatjuk a FORM típusazonosítót (példánkban a struktúra nevet – „ILBM”) és a korábban leírt elrendezés (vagy szintakszis) részét (lokális chunk, FORM, LIST és CAT). Egy „FORM ILBM” leginkább egy lokális „CMAP” chunk-ot tartalmaz, egy „ILBM CMAP”-et (hogy egy elfogadott nevet használjunk)

Így a „FORM” chunk azonosító egy adatszékció jelöl. Ez magában foglalja, hogy a chunk egy azonosítót tartalmaz és néhány beagyazott chunk-ot. Egy FORM olvasásakor, más chunk-okhoz hasonlóan a programoknak a ckSize-t mint chunk tartalmára vonatkozó virtuális file-veget kell figyelembe venniük, akkor is ha csonkok.

Azok lokális chunk-ok, melyek a FORM típus tervezésekor lettek definiálva (és ebből adódóan ismertek minden ilyen típusú kliens számára) az ún. standard chunk-ok, míg a specializált típusok, melyeket később hoztak létre az ún. non-standard-ek.

## Összetett FORM-ok

Egy FORM belsejében elhelyezkedő FROM chunk egy teljes értékű adatszékció. Ez azt jelenti, hogy építhetünk olyan összetett

kepváltási gyakoriság és képkocka számoló

Összetett FORM-ok felhasználásakor mérlegelni kell a letező programokat, melyek létrehozzák és szerkesztik az összetett FORM-okat. Ezek a szerkesztő programok közül – annak ellenére, hogy betekintenek az összetett objektumunk belsejébe is – csak keves teszi lehetővé a szerkesztését. A többség nem teszi lehetővé az általa támogatott összetett objektumok lacerelését az összetett objektumunkban. Ez azért van, mert az IFF előírások megkívánják az összetett FORM-ok telepítésének megadását akár egy számláló kezelését vagy az alkotók jegyzekét. Csak azok a programok melyek támogatják a mi FORM típusunk szabályait képesek létrehozni, ill. módosítani ilyen FORM-okat

Ezért olyan program tervezése során, mely összetett objektumokat hoz létre, nyomatékosan javasolt a felhasználó részére lehetőséget biztosítani arra, hogy importálja és exportálja a beagyazott FORM-okat. Az import és export történhet a clipboardon, vagy file-on keresztül.

Ennyi elméleti bevezetés után (pihenetőkent) nezzük meg egy IFF file szerkezetét, hogy a korábban leírtak a gyakorlatban hogyan kerülnek felhasználásra.

```
0000: 464F524D 00039B30 434C424D 424D4844  FORM, 31BFBFMT  
0010: 00000014 01E8C1F0 00000000 08000180  3...  
0020: 00000101 0260C200 414E4E4F 00000048  ..E...  
0030: 24564552 3A205772 69747465 8ECC6279  4E747465  
0040: 20415344 47277320 41727420 44657061  20415344  
0050: 72746165 6E742C50 726F6665 73736966  726F6665  
0060: 6E616C20 49464633 2E302E34 20283036  6E616C20  
0070: 2E30392E 39392900 434E4150 00000000  2E30392E  
0080: 2C2C283C 3430513C 34554938 693C3869  2C2C283C  
0090: 4D3C6959 41824D45 71694946 5D497D65  4D3C6959  
00A0: 659A594D 8E6D4D8E 7D517D71 796C7D65  659A594D  
00B0: 825D51AA 6565AE71 5186867D AA7165B2  825D51AA  
00C0: 82519E92 69AE8265 CB69593A 817D49F6  82519E92  
00D0: 7DB29265 CB756DCF 7D5DCB32 65B19A8D  7DB29265  
00E0: D38271AA 969ACB96 7DD89265 7D5DCB32  7D5DCB32  
00F0: A669DF46 7DAAA632 DBA675D7 A68AC7A6  7DAAA632  
0100: A2FBA675 BCF696FB B675EBAE 7D5DCB32  7D5DCB32  
0110: DB038ECB AEBAD7BE A2CFC3BA F7C38F0F  7D5DCB32  
0120: CFA2F3BE 9F77C3B2 E3C7C3DF 6A9EF7D3  7D5DCB32  
0130: A2D7D7D7 F7D8C3EE DB1BF7E7 6A9EF7D3  7D5DCB32  
0140: 43414D47 00000004 000298C4 44574930  44574930  
0150: 00000004 00640064 424F4459 7D5DCB32  7D5DCB32  
0160: 3D3ECDB5 004D55E0 8D46C443 11167CC3  7D5DCB32  
0170: ED496541 0F153C1C 93B8AEFF FFE9727D  7D5DCB32  
0180: 7FE7DA6A D6F697AB C6229ADA 7D5DCB32  7D5DCB32  
0190: BAC551B5 85628E04 8591A92A 7D5DCB32  7D5DCB32
```

objektumokat, mint több képkockás animáció a rendelkezésre álló kép és hangeffekt FORM-okból. További olyan chunk-ok beszurására is lehetőség van, mint pl.

A választott file egy 488×496 felbontású HAM8-as kép. De ez már a következő számok témája lesz





# Ray-Trace

Jó reggelt kívánok azon fanatikus egyedeknek, akik képesek a tavaszi napsugár szabadba hívogató fényének ellenállni, s szabadidejükben nem csodálják, hanem készítik is az ehhez hasonló lenyűgöző jelenségeket! E pozitívizmust sugárzó mondat után következzenek a rossz hírek:

polygonokra. Tapasztalatom szerint igen sokan próbálnak átállni a könnyen kezelhető, de csúnya képeket számoló Imagine-ről, a Light-Wave-re. A Modelernek csak annyi köze van az attribútumokhoz, hogy itt kell meghatározni, mely felületek bírnak azonos tulajdonságokkal (Poly-

nem számítanak. De mikor lehet szükségünk egy és két pontból álló "sokszögekre"? Ha ki akarjuk emelni egy tárgy éleit vagy sarkait. Ha nincs szükség hengerre, mert kis átmérője miatt úgys csak vonal fog látszani a képen. Csillagoknál, hóesésnél, stb. Tehát olyan esetekben, ahol gömb és cső tárgyak felesleges memóriapazarlást jelentenének. Valódi felületek készítésekor ügyelni kell a kijelölés sorrendjére és a körüljárási irányra is, mert ez utóbbi határozza meg a felület irányát. Ha a felület nem a kamera irányába néz – azaz a normálvektora  $90^\circ$ -nál nagyobb szöget zár be a kamera irányával –, akkor azt a felületet a program nem fogja kiszámolni. Bonyolultabb objectek készítésénél a körüljárási irány figyelése csak lassítja a munkát, ezért egyszerűbb és gyorsabb, ha utólag a Polygon/Flippel állítjuk be a megfelelő irányt. Sok felületnél ez az eljárás is időrabló és idegítő lehet. Szerencsére található itt még egy Align felirathú gadget, mely a felületeket azonos irányba forgatja. Semmi sem tökéletes, vagyis az igazán bonyolult tárgyaknál ez sem segít. Mit lehet ilyenkor tenni? Az Object/Optionsben Automaticot kell beállítani, s a későbbiekben az egybefüggő sík területeket egy felületnek fogja megadni a prog. Sokkal egyszerűbb, ha egy henger tetejét csak egy felület zárja, nem is beszélve a fontokról, melyek kezelését (főként sebesség tekintetében) jelentősen megkönnyíti, ha a lapos részeken (elől és hátul)



Sajnos Frankie ideje is véges, ezért valószínűleg a múlt havi Ray-Trace rovatban találkozhatok utólagja a nevével. Ennek két következménye lesz: 1. A Modeler és a tárgytervezés fog előtérbe kerülni a látványos húzásokkal szemben. (Persze, ha valakinek más típusú, a Layouterrel (esetleg Imagine-nel) kapcsolatos problémája akad, és meg is írja azt, akkor a lehető legrövidebb idő alatt megpróbálom válaszolni rá.)

2. Ezentúl nem mondhatom azt, hogy azt Frankie írta... Tehát ha valamit nem írtam le elég világosan, akkor csak tollat (nyomtatóf) kell ragadni...

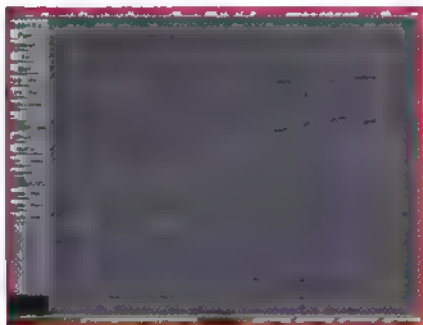
E hosszúra nyúlt bevezető után 52 ideje rátérni havi témánkra, a

gon/Surface). A kiválasztott felületcsoportnak nevet kell adni (vagy kiválasztani egyet a listából), és rákattintani az Apply gombra. Igazi meglepetés akkor éri az Imagine-ben jártas egyént, ha polygon módban (lent) kiválasztja a Display menü Stats pontját. Az itt látható alapján egy polygon állhat 1, 2, 3, 4 vagy negy-nél több pontból. Mindig annyi pontból készül egy felület, amennyi pontot előzőleg kiválasztottunk. Az Options beállításai közvetlen felületadásnál

csak egy-egy polygon található. Ezt a pozitív tulajdonságukat a további alakítások, boolean műveletek után is megtartják. Itt kell még megjegyez-nem, hogy a néhány fontnál – főképp, ha a szöveg



tartalmaz lyukas betűket (R, A, O, stb.) – rosszul állítja be a felületeket. A felületek típusát és számát mindig a céltárgy alakjától függően kell megválasztani. (Egyetlen egy poligonból álló lapot elég nehézkes gömbre feszíteni.) Hiába a gondos tervezés, a sok vázlat, elkerülhetetlen a felületek számanak növelese és/vagy csökkentése. Ez utóbbira kézenfekvő megoldásnak tűnik a CUT és a DELETE, de megsemmisít az. Ezek

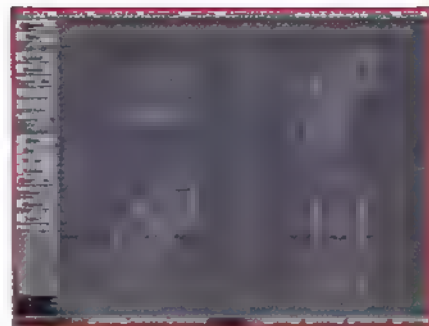


használatánál számolni kell a pontok csökkenésével is, mert ha egy pont nem tartozik más felülethez, csak a kiválasztotthoz, akkor az is törölődik. Ahhoz, hogy a pontok megmaradjanak, a Polygon/Remove-t kell használni. A felületek sokszorozására, felosztására is hasonlóan sok megoldás kínálkozik (POLYGON/SUBDIV). Az első, s egyben legegyszerűbb a FACET, mely alapértelmezésben a felülethez tartozó oldalak felénél helyezi el az újabb pontokat, tehát a tárgy alakja nem változik, csak a pontok és a felületek száma növekszik. Ha fractalnak nullánál nagyobb számot adunk meg, akkor az új pontokat szórtan helyezi el. (Képzeld el a következő animációt: Megáll egy autó, kinyitja az első ajtaját, és ezzel elkap egy biciklistát. A biciklista elszáll, az ajtó behorpad. A kérdéses ajtóból két változatot kell készíteni, az elsőt nullás fractalval kell felosztani, az ütközés utánit meg pl. eggyel.) A következő eljárás (SMOOTH) a poligonok irányát is figyelembe veszi, ennek megfelelően lekerekítést végez. A fractal itt is ugyanazt végzi, mint az előző műveletnél, a Max Smoothing Angle pedig a layout surface menüből lehet ismerős. Nagyon hasznos amikor egy meghajlított csőről kiderül, hogy kéne még pár felület, és már szinte lehetetlenség előről kezdeni. Ebből a csoportból már csak a METAFORM maradt hátra. Szintén lekerekítést végez, azzal a két különbséggel, hogy nem kell/lehet határér-

téket adni, és a már meglevő pontokat is elmozgatja. Miert van két majdnem azonos funkció? Mert máskepp működnek, és más célokat is szolgálnak. Ez utóbbinak köszönhetően sokszor szinte az utolsó pillanattig lehet vázlat szintű, néhány pontból álló objektakkal dolgozni. Amikor eljön az idő, akkor csak rá kell kattintani a METAFORMra, és már el is készült a lekerekítés. Mint sok más művelet végeredményét, ezt is befolyásolja, hogy az Objects/Options-ban a felületeket milyenre választottuk. Hiába dicserem az elején a háromnál több pontból álló poligonokat, egyértelműen csak a háromszögek határozhatnak meg egy felületet, és néhány művelet (pl. az előbb tárgyalt metatorm) nem képes sok pontból álló felületekkel dolgoz-



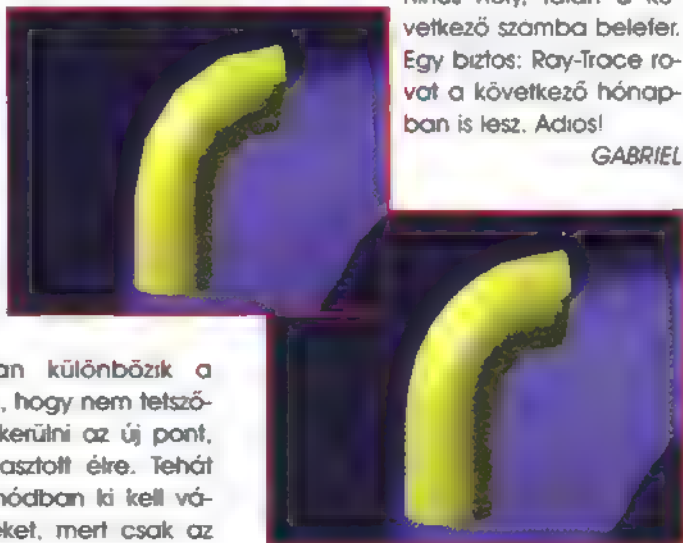
ni, ezért ezeket háromszögekre kell osztani a TRIPLÉvel. (Ha az objectet más programban (pl.: Imagine) is fel akarjuk használni, akkor a konvertálás előtt szintén érdemes a TRIPLÉt használni.) Ebből a csoportban található még a UNIFY is, mely a többszöroesen definiált poligonok optimalizálását jelentősen megkönnyíti. Ha két poligon ugyanazokat a pontokat használja, akkor az egyiket törli. A felületek irányát nem figyeli, ezért a művelet előtt a kétoldali poligonokat át kell másolni egy másik rétegre, vagy utólag kell másolatot készíteni, és ezt fordítva visszahelyezni. A középső parancscsoport első gadgetje, az Add Point abban különbözik a Create Points-jától, hogy nem tetszőleges helyre fog kerülni az új pont, hanem egy kiválasztott élre. Tehát először Polygon módban ki kell választani a felületeket, mert csak az



aktív élre lehet pontot elhelyezni. Ennek ellenkezője a Remove Point. Ki kell jelölni a felületet és a kérdéses pontot is. A pontot nem törli le a program, csak függetleníti a kijelölt felülettől. A következő paros az Attach/Detach. Az elsővel ideiglenesen össze lehet fűzni felületeket. A felületek kijelölése után meg kell adni a központi poligont. Ezekután a központi poligonra kiadott műveletek az egész csoportra érvényesek lesznek. Ha a csoport valamelyik elemét megfordítjuk (Flip), akkor annak hatása csak Detach után érvényesül. A csoportból bármikor ki lehet venni elemeket a csoport megszüntetése nélkül. Már csak a Split és a Merge maradt a poligonok témaköréből. A Merge-gel szomszédos felületeket lehet összevonni. Erre nem is érdemes több szót vesztegetni. A Split kissé bonyolultabb, mert itt ismét át kell váltani pont módba, de előbb ki kell választani a felületeket. A művelet eredményeként két pontból álló felületeket kapunk. Ez első látásra felesleges funkcionak tűnik, mert sokkal egyszerűbben is lehet ilyen felületeket csinálni. Viszont amikor sok ilyenre van szükség (pl.: egy gömb átmérőjét alkotó egyenesekre), akkor megis a Split az ideális megoldás.

A beírt particle-témára már nincs hely, talán a következő számba belefer. Egy biztos: Ray-Trace rovat a következő hónapban is lesz. Adios!

GABRIEL





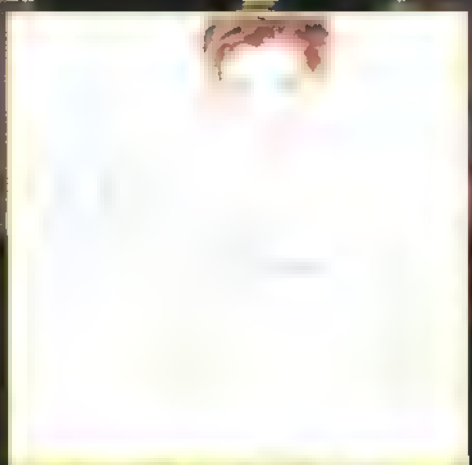
# Itt a Sony

## BLACK-OUT – ESÖNAP



Ez az első album a zenekar harmadik lemezösszeállítása. Az első kettőt megálmodásig ismerhetjük meg. Tehát nem egy mostanában alakult zenekarról van szó. A Black-Out 1992 augusztusában alakult. Kezdetben angol nyelvű zenét készítettek, de miután náluk a szöveg is keményen oda kell lüktetnie, áthívták magyar nyelvre. 1993-ban már voltak annyira sikeresek, hogy saját kiadóiú kazettát jelentettek meg. Rendszeres fellépés, koncert után 1994-ben már másodikként anyagukat adták ki még mindig megálmodón. A fenn volt az a téma, amely lesz a gyomrájuk és ineg is szűnt meg a megálmodás. A 12 vadonatúj dal tartalmazza Esőnap c. album legújabb egy nagy kiadói számát a dal kiadói is meg. A kemény zenét és a hozzá illő zenét is meg lehetne hallgatni.

## CELINE DION – FALLING INTO YOU



Az album címe közelik a CD ajánló, az album bizonyára nem lesz olyan az album neve. 1995-ben a szerepeit nálunk is egy albumon. French Album c. lemezén, amely nagy sikert aratott, több mint százötven Japánban is felkerült a francia slágerlista élére, ami természetesen nekünk sem sikerült. Persze nem elhanyagolható a siker. Az albumon elért nyolcadik platinalemez sem. És, az új lemez semmi sem lesz a CD ajánló. Az előzetes várakozásból. A című dal single formájában is megjelent, de nem egy nagy művészt megőszöl, hogy valójában egy pár dal a lemezen. Ennek szintén lesz a sorsa fog járni. Az albumon már Magyarországon is ismeretes lesz Celine Dion neve. A francia szupersztár zenéjé új dal tartalmazó lemezét a CD ajánló mindenkinél szíves figyelmébe.

## FANNY – ÉLJ A MAXIMUMON



A különböző diszkó-ként elhíressé váltak bizonyos jól ismertek a Celine Dion nevével. Mostanra már szólóalbumosának, Fannynek a neve. A Maximum c. dal már egy dalja szól mindenhol. Most pedig megjelent Fanny szólóalbuma, az Élj a Maximumon. A Sony Dance Pop kiadványon megjelent lemez a dalai Erőss Atila és Hauber Zoltán producerjével készült. (ha a dalok a lemez címei). A lemez címe, hogy a dalon nem a véletlen miatt, hanem a lemez címe. A lemez címe nem jelenti a Celine Dion feloszlását a csoporttól. A dal dolgozik. Megtalálható a lemezen két remix is, amelyek közül az a Maximum c. dal remix a dal címe. A lemez címe.

STILLA

JÁTEK

SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK

BAKAR A ÉNEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR BGY ISMERT FANNY ZENÉJÉBEN ÉNEM.

BAKAR A ÉNEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR BGY ISMERT FANNY ZENÉJÉBEN ÉNEM.

BAKAR A ÉNEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR BGY ISMERT FANNY ZENÉJÉBEN ÉNEM.

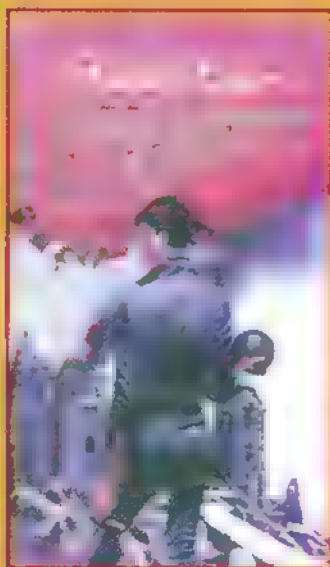
BAKAR A ÉNEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR BGY ISMERT FANNY ZENÉJÉBEN ÉNEM.

BAKAR A ÉNEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR BGY ISMERT FANNY ZENÉJÉBEN ÉNEM.

JÁTEK

# Külvilág

Raoul Renier. A hitehagyott

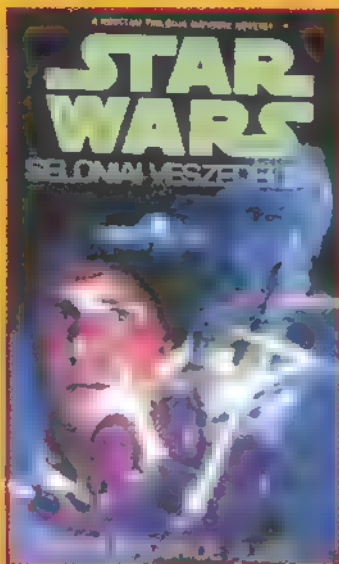


A regény a középkori Európa sötét és sűrű világába vezeti az olvasót, ahol a korrumpált papok és penzesezs zsoldosvezérek örökös viszálykodása közepette értéket veszít az emberiség. Figyelemmel kísérhetjük a magusok titkos rendjének hanyatlását, amely rengeteg erdőségek, kopár hegyvornok menedékeibe húzódva próbálja átveszteni a veszteséges időköt. A pogány varázsioknak az antik tanok örökösének azonban nincs esélyük az egyház mind erőszakosabb terjeszkedése és a Szent Inkvizíció hatalma ellen. Ugy tunik már, hogy szervezetükre elkerülhetetlen bukas vár, ám ekkor megjelenik közöttük egy sötét, rejtélyes alak, aki arra rendeltetett, hogy megőrizze az ősi titkokat és tovább hagyományozza őket az eljövendő koroknak.

Mersant le Sinistre régi gróf család sarja, rettegett hírv kardszorgató, akit a baltja kardszorgató az örökségeiből és halálra szánt, azonban dacol a kerülhetetlen végzetével, az andaluziai mörk között kitanulja a háború mesterségét, s uszokkal és acellal tér vissza atyai otthonába, hogy földig rombolja azt. A szörnyű vereség után a Pireneusok vadonába menekül, feledést és feloldozást keresve, s a magusok rendjének utolsó erődje befogadja. Beavattatást nyer a titok misztériumokba, de már késő: egy küldetésből hazatérve új otthonát romokban találja. Az utolsó európai magusként bosszút eskuszik az inkvizíció, az egyház és a királyok ellen, s elhatározza, hogy lángokba borítja az egész világot, majd a romokból egy új, magasabb rendet teremt. Az ő harcainak viszályainak, sötét szenvedélyeinek története ez a

könyv, a dark fantasy irányzat legújabb klasszikusa, a M.A.G.U.S. regényeirol (Acel és oroszlan, Korona és kehely) jól ismert szerző, Raoul Renier tollából.

Roger Macbride Allen. Selonai veszedelem



Han az Emberi Liga fogságában a saját unokatestvére, Thrackan ele kerül, aki nem más, mint a Liga rejtett vezetője. Thrackan szórakoztatására parbaft kell vinnia egy másik foglyal: egy veszedelmes seloniaral, de az megkíméli az életét. Ezek után a két foglyot közös cellába zárják. A kezdeti gyanakvás után kiderül, hogy céljaik közösök, a seloniai is a Liga elleni tevékenységeért került fogságba, de farsai hamarosan megszokhatják Hannal együtt. Leirat a Korona Háza tartják fogva a Ligások. Egy idő után új cellatársat kap: Mara Jade, akinek a szerepe meg tisztázatlan az eddigi eseményekben. Jade hajója távirányítható, az irányítószerkezet pedig ott lapul Jade szobájában a Korona Háza egyik felsőbb emeletén. A két foglyot kitor meg szerzik az irányítószerkezetet, és elkerülik a hajót. Luke-nak és Landonnak sikerül visszajutnia a Coruscant, a koreliai titkomező információival. Mon Mothma és Ackbar a Bakura bolygóra küldik őket, hogy – mivel a Köztársaság flottája nincs utókepes állapotban – Luke régi ismerőseit felig-meddig szerelmetel. Gaeriel Captisonnal használható flottát kerjenek kölcsön a koreliai helyzet feldöntéséhez. Utközben összetalálkoznak egy kalamari cirkálóval, aminek a fedelzetén Belindi Kalenda tartják fogva. Kalenda az UKF ügynöke ugyanis lopott kalozhajóval, iratok nélkül jön el Koreliáról a lefontosságú adatokat tartalmazó chippel, így veszedelmes, gyanús ismeretlenként kezelik. Csak a Köztársaság legmagasabb szintű vezetőinek hajlando vallomást tenni, ezért Luke átszáll hozzá, és beszél vele. Eköz-

ben Ebnnim a drali nevele Csubakkával és a gyerekekkel a Drall bolygón, a nagynénje nel keres menedéket. Kiderül, hogy a Drallon epp olyan asatások folynak, mint Korelian. A gyerekek beszámolnak a Korelian talált titkoszatos földalatti szerkezetrol. Mindannyian elmennek a dralli asatáshoz, és ott is hasonló berendezést lelnek. Ebnnim nagynénje azt mondja, hogy a szerkezet egy olyan hatalmas repulzor, ami bolygomozgatásra szolgál, de fegyvernek is igen alkalmas. Leideknak sikerül megszokniuk, és úgy döntenek, hogy Seloniarra mennek. Han is Seloniarra tart a seloniai ellenállókkal és a hajójukkal. Luke megkapja Gaeriel segítséget, és a bakura flotta az új találmány a hipermezőt fenntartó buborek segítségével átvag a titkomezőn Korelia fele. Az úrben mindnyájan összetalálkoznak, de megerkezik a koreliai sereg és harc tör ki. Ezalatt Tendra Risan, a gazdag menyasszonyjelölt Lando keresesére indul, és az előre megbeszelt frekvencian sikerül is kapcsolatot teremteniük. Idoközben kiderül, hogy Thrackan egy új, saját Birodalmat akar létrehozni, és Korelia elszakadással fenyeget, de a bolygorobbanások mögött megsem ő áll, hanem valaki más: talán a régi Birodalom tagjai. A fenyegetes azonban így is valóra válik, felrobban a következő bolygó is.



# AMIGA 2011

## Fredericia - Denmark - 1995

Erről a három dologról kizárólag egyetlenegy dologra asszociálhat a demozásban jártas egyén. Igen, a The Par-



meglepi az, hogy először a Mr. Wax-tól importált C64 anyagokat tekintetem meg, és boldogan tapasztaltam, hogy itt még mindig semmiféle bővítés nem szükséges ahhoz, hogy kipakolják a képernyőre azokat az 1 frame-es rutinokat, amelyeket AGA-s gépeken csak

egyöntúningolva szemlélhetünk. Hiába. A demozás is kezd költésessé válni.

Closer / CNCD

Code: Juliet

Graphics: Destop

Musics: Groo

ty-ról van szó, amely immár ötödik alkalommal került megrendezésre a vikíngek őshazájában. A rendezvény minősége az évek során sajnos rengeteget romlott, már ami legalábbis a szervezést illeti. A legnagyobb gond az, hogy mivel mostanság már nem scene tagok szervezik a

A Carillon Cyberiad-ék kettős életet élnek. Nemcsak az Amiga scénén dolgoznak, de kiterjesztették hatáskörüket a PC területére is. Hagyományaikhoz méltóan újév magasságában visszatértek a jó öreg AGA-hoz, hogy elmondasuk szerint "szétrúgjának" néhány hátsó terület



mára már nagy tradícióval rendelkező össze-jövetelt, így az kezd teljes mértékben pénz orientálttá válni. A produkciók minőségére ugyan



nem lehet panasz, viszont igaz az is, hogy ma már nem elég egy mezel A1200-as a megtekintésükhöz. Szinte kivétel nélkül igényl minden produktum a 4 mega fastramot, és igazából csak 030-as proci töltött élvezhető a látvány. Így aztán gondolom nem túl

tehetségükkel. Gondolom meg is felelt nekik az első díj, amit végül is sikerült megkaparintaniuk a gigászi meeting-en. Aminek pedig ez a helyezés köszönhető, az a következő. Olyan, megteleítően bonyolult tűskés textúravektor-gömböt engedtek szabadlő-

ra, amelynek nyúlványai életlenül csapólnak, s emellett fel-fel csillannak. Megvalósították azt az algoritmust is, amely ez idáig csak próbálgatás szintere volt. Egy textúra felületet elemiámpával világítottak meg. Az összerakás briliánsra sikerült. A credits listában megjelenő feliratok olyan benyomást keltenek, mintha vasreszelekből épülnének fel, és egy képzeletbeli mágnes hatására (amely a képernyő síkjában van elhelyezve) felénk indulnak meg. Végül az új keletű Bump-textúra effektbe némi extrát pakolva csiszolt gyémántok ragyogásában gyönyörködhetünk.

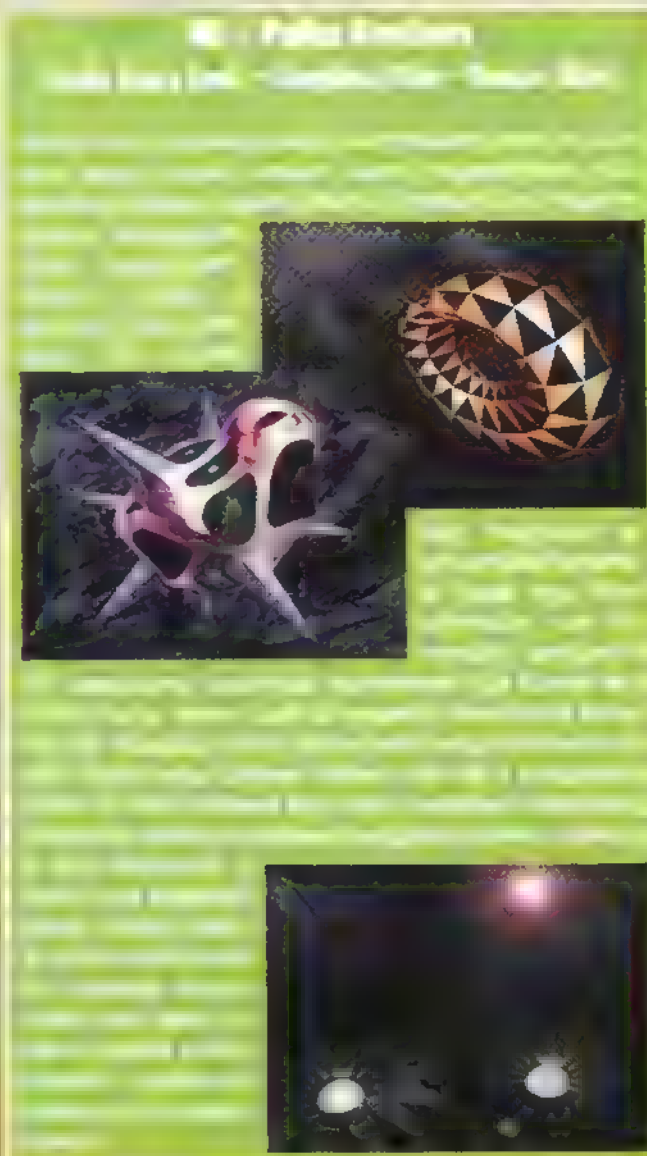
Vision / Oxygene

Code: Oxbab

Graphics: MON

Musics: Clawz

Csaknem mostéli év telt el azóta, hogy megjosoltam az Oxygene jövőbeli sikerét. Jóslatom beigazolódott, hiszen ilyen nevet sikerült megelőzniük a competitionon, mint a Virtual Dreams vagy a Polka Brothers. A franciák üdvöskeje bizony nagy küzdelem árán, de kiharcolta magának azt az ezüst medalliont, amelyről nem is olyan régen még álmodni sem mert. Megszokhattuk már tőlük, hogy vektormatematika alapú munkákkal készítenek. Most





sincs ez természetesen más-  
képp. Bemelegítésként két  
azonos méretű vektordonut  
váltogatja átmérőjét, miköz-  
ben egyik a másikba ágyazó-



dik, és fordítva. Valószínű-  
leg még nagyon sok be-  
szélgetés tárgya lesz az a  
kód, amelyet ezt követően  
jelenítettek meg. Az alapot  
egy olyan textúrás objektum  
képezi, amely leginkább egy  
meghámozott alma spirális  
héjára emlékeztet. Na már  
most magában egyedül az  
sem lenne lebecsülendő, vi-  
szont egy másik inconvex test  
is tükröződik benne. Egyszerű-  
en nem tudok mit képzeljek a  
dologról, és gondolom, ezzel  
nem egyedül vagyok így.  
Ugyanez a tükröződő test  
megjelenik még a későbbiek-  
ben is, hogy egy homorú tü-  
kört előtt járjon vitustáncot.  
Ezek után desszertként fog-  
hatjuk fel a különféle színek-  
ben pompázó fűskés vektor-  
donutokat.

#### Faktory / Virtual Dreams

A „Gépek Irányítják a világot”  
jelmondat keretében készült  
el ez a szintén felejthetetlen  
kis remekmű. Sajnos a harmá-  
dik díjjal járó pénzüsszeg ke-



vésnek bizonyult ah-  
hoz, hogy a coder el-  
tulajdonított gépének, egy  
A4000-nek a költségét fedez-  
ni tudja. Mert bizony vannak  
ármékos oldalai is egy ilyen  
partynak. Reméljük ez a „kis”  
incidens nem fogja befolyá-  
solni a VD jövőbeli terveit, és

hamarosan újra jelentkeznek  
majd valami ingyencséggel. A  
Faktory-ban ugyanis akad  
ilyen bőven. Megfigyelhetjük  
a mikroszkóp lencse alatti  
sejtosztódást, egy nagyítólen-  
cse cikázását a textúra alag-  
útban, illetve egy éppen fel-



szálló, a legmesszebbmenő-  
kig kidolgozott textúra űrhajót,  
amint éppen vektornyálábó-  
kat okád fűvókáiból. Ezenfelül  
a kétségkívül óriási design-hez  
társuló dinamikus zene az,  
amely többszöri, egymás utá-  
ni betöltést vált ki a legtöbb  
hozzáértőből.

#### Rables / Rage

Code: Spirou  
Graphics: Foxr  
Musics: Faiser

Bizony, bizony. Újabb Silents  
klón tűnt fel, ha szabad így fo-  
galmaznom. A legendás csa-  
pat volt tagjai néha néha  
még feltűnnek valamilyen fó-  
rumon, hogy jelezzék a világ-  
nak: még nem haltak teljesen  
meg. Elég lebilincselő  
az a bevezető animá-  
ció, amely az egész  
esemény magját is ké-  
pezzi egyben. Egy elsa-  
badult robot hétköz-  
napinak tekinthető vé-  
rengzéseit hivatottak  
bemutatni a képsorok  
Brutal Display címszó  
alatt. A cyberspace han-  
gualat mellett

az a techno szól,  
amit ha valaki, ak-  
kor a The Silents ze-  
néssel profi módon  
csinálnak. Nagyon  
pozitívan értékeltem  
azokat a rutinokat,  
amelyek teljesen saját kúttö-  
ből származnak, nem pedig  
valamilyen gyenge utánczait  
a már  
megvalósított algoritmuskok-  
nak. Ilyen például két lüktető  
gyűrű egymásba fonódása,

#### CSC / Essence

(Code: Touchstone • Graphics: Louie • Musics: Virgill)

CSC, azaz Crazy, Sexy, Cool. A ROM című újság atyjainak al-  
kalmuk nyílt egy kis fellélegzésre a legfrissebb szám kiadá-  
sát követően. Volt még  
egy kevéske idő a nagy  
rendezvényig, így aztán  
összedobtak valamit. Ar-  
ra persze nem eléggé ki-  
forrott a mű, hogy egy  
ilyen nagy volumenű



megmértetésen  
számottevő ered-  
ményt elérjen, en-  
nek ellenére kelle-  
mes kis alkotás. Lát-



ható benne a vektor-  
donut flat, z-buffer,  
gouraud, illetve phong  
változata, követve ter-  
mészetesen ezzel a fej-  
lődés irányát a mai  
legtökéletesebb meg-  
jelenítésig. Elmélked-  
hetünk a perspektivikus, antialiased-es, illetve genlock-os  
textúra kockák rejtelmén, emellett pedig számos  
lightsource objectet is megismerhetünk munkája során.  
Többnek közülük figyelemreméltó a bonyolultsági foka.

vagy a különböző fractal hal-  
mazok metamorphosisa. Az  
igazi hát-

bavágást mégis az a lüktető  
labdacsk adja, amelyen hasa-  
dások keletkeznek a reakció  
hatására, és minden pillanat-  
ban azt várjuk, hogy kirob-  
banjon a benne lévő valami.

#### Rainbow / Chromance

Köszönet Lord/Absolutel-nak  
azon képekért, melyeket tőle  
kaptunk.





# TOPLISTA

## TOP 10

Slam Tilt  
Breathless  
Dune II  
Pinball Illusions  
Timekeepers  
Worms  
Sim City 2000  
Speris Legacy  
Alien Fish Finger  
Gloom



Casino  
Toy Story  
Mortal Kombat  
Get Shorty  
Szemtől Szemben  
Bérgyilkosok  
Jumanji  
Pocahontas  
A Rettenhetetlen  
Monthly Python filmek

Csongor's "ALL TIME" FILM TOP 10

Dune II  
K240  
Time Keepers  
History Line  
Populous II  
Sim City  
Pirates  
Alien Fish Finger  
Chaos Engine  
Syndicate

Bear's TOP 10



## LEMEZ MELLÉKLET

### TwinZ

Párkereső táblás játék, jó memóriával rendelkezőknek.

### Blast!

Galaga-szerű lövöldözés program WorkBench alá.

### Get Out!

Labirintus csak nagyon kitartóaknak.

### Egy kis kiegészítés az AMOS rovatához

### MusicLine Editor

Igen-igen kellemes zeneszerkesztő shareware verziója

### Midnight

Ultima típusú kalandjáték

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címen is:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A hirtelen utóvétel költsége miatt az utóvétel megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utóvétel feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjék el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)



# Interaktív kívánságlista

Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapon küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egy-  
részt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközölteket. A TI kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember  
kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot  
sorsolunk ki a beküldők között.

## Februári ajándékunk: 10 db régebbi GURU

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Being!	kalandjáték
006	Tiny Troops	stratégia/akció
007	Behing the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősálatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
019	Subversion	tengealattjáró strat.
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	úr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	mászkalós
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	mászkalós
050	Ruffian	platform
052	Alien Fish Finger	lövöldözős
053	Xtreme Racing	autos
055	Frontier	űrhajós stratégia
056	Watchtower	lövöldözős, mászkálós



Ne



fedjétek, ha szeretnétek, akkor TI szerkeszthetitek az újságot!

## M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,  
részegységek javítása és adás - vétele

**Amiga Javítás azonnal - vidékre kiszállással is!**

!!!! Új szolgáltatásunk: számítógépek ingyenes javítása biztosítással !!!!

**Érdeklődés az alábbi telefonszámokon: 276-0116 vagy 06-30-421-419**



